9 GB DVD s 30 plnými hrami ZDARMA!

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

2/2005

cena: 79 Kč (105 Sk)

exkluzivní recenze

Children of Nile

znovuzrození budovatelských strategií

Téma:

Revolučních 12 měsíců

Nejočekávanější hry a události roku 2005

Killzone

Nejočekávanější FPS pro PlayStation 2

World of Warcraft

Další pecka od Blizzardů

Jaký bude filmový Doom?

STALKER: Černobyl, jak ho ještě neznáte

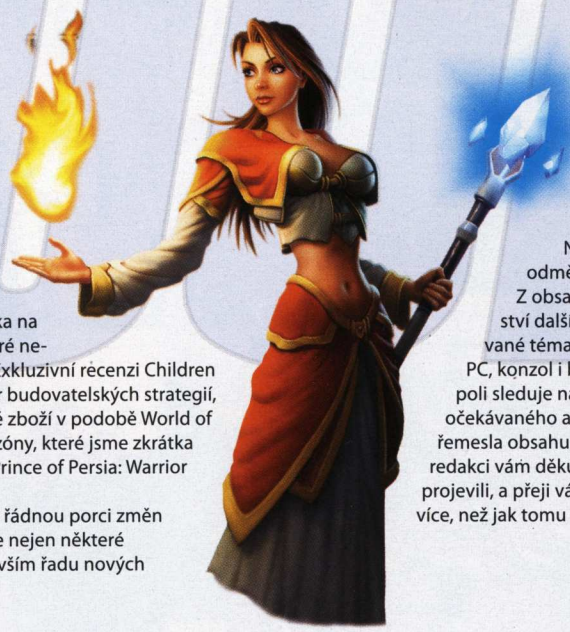
Computer s DVD každý měsíc

Časopis Computer vychází v roce 2005 pravidelně každý měsíc s DVD.
S každým druhým číslem získáte DVD plné cenných dat, programů a zábavy za bezkonkurenční cenu 99 Kč. Cena pro předplatitele se nemění! Proto neváhejte a předplaťte si Computer s DVD, nyní ušetříte daleko víc – přes 540 Kč oproti nákupu na stánku.

computer

computer.zive.cz

Opravdu měsíčník



Dva roky prázdnin avizoval Jules Verne ve svém proslulém románu. Papírové Doupě si po své premiéře nevybralo podobně dlouhou „dovolenou", přesto se s dalším číslem setkáváte až po avizovaných dvou měsících. Nové Doupě vám proto kromě nadílky svěžího a čerstvého materiálu nabízí i letmé ohlednutí za několika na přelomu roku vydanými tituly, které nemohly uniknout naší pozornosti. Exkluzivní recenzi Children of Nile CZ, díky níž opět ožívá žánr budovatelských strategií, tak zdárně sekunduje stejně horké zboží v podobě World of Warcraft i tituly pozdě vánoční sezóny, které jsme zkrátka nemohli opomenout (namátkou Prince of Persia: Warrior Within a Sid Meier´s Pirates).
Druhé Doupě s sebou přináší také řádnou porci změn a novinek. Uvnitř časopisu najdete nejen některé drobné grafické úpravy, ale především řadu nových rubrik. V čele jejich zástupu čeká vaše vlastní hráčská sekce, obsahující obvyklou porci dopisů i soutěž o nejlepší čtenářskou recenzi čísla. Zašpásují si s vámi také naši autoři v rubrice Cílová páska. Chcete vědět, kterou hru zvolil každý z nás titulem měsíce? Neváhejte a zapojte se do také - vylosovaný příspěvek odměníme.
Z obsahu druhého Doupěte bych mohl zmínit ještě množství dalších zajímavostí. Uniknout by vám nemělo propracované téma čísla, které je jakýmsi „preview roku 2005" z pohledu PC, konzol i byznysu. Osud legendárního Dooma na filmovém poli sleduje náš speciál, naším dotíravým otázkám neunikli tvůrci očekávaného akčního hitu Stalker. To už bych ale začal fušovat do řemesla obsahu, který následuje na dalších dvou stranách. Za celou redakci vám děkuji za přízeň, kterou jste nám v minulých týdnech projevili, a přeji vám, abyste se u čtení únorového Doupěte bavili ještě více, než jak tomu bylo u premiérového čísla.

Kamil Gric, šéfredaktor

V lůně Doupěte aneb ze života redakce

• Jak už je řečeno o pár centimetrů výše, Doupě není rigidní časopis, ale mění se a přizpůsobuje se připomínkám svých čtenářů. Jednou z novinek je i tato **nová rubrika**, která bude shrnovat to nejdůležitější dění v redakci v posledních týdnech.

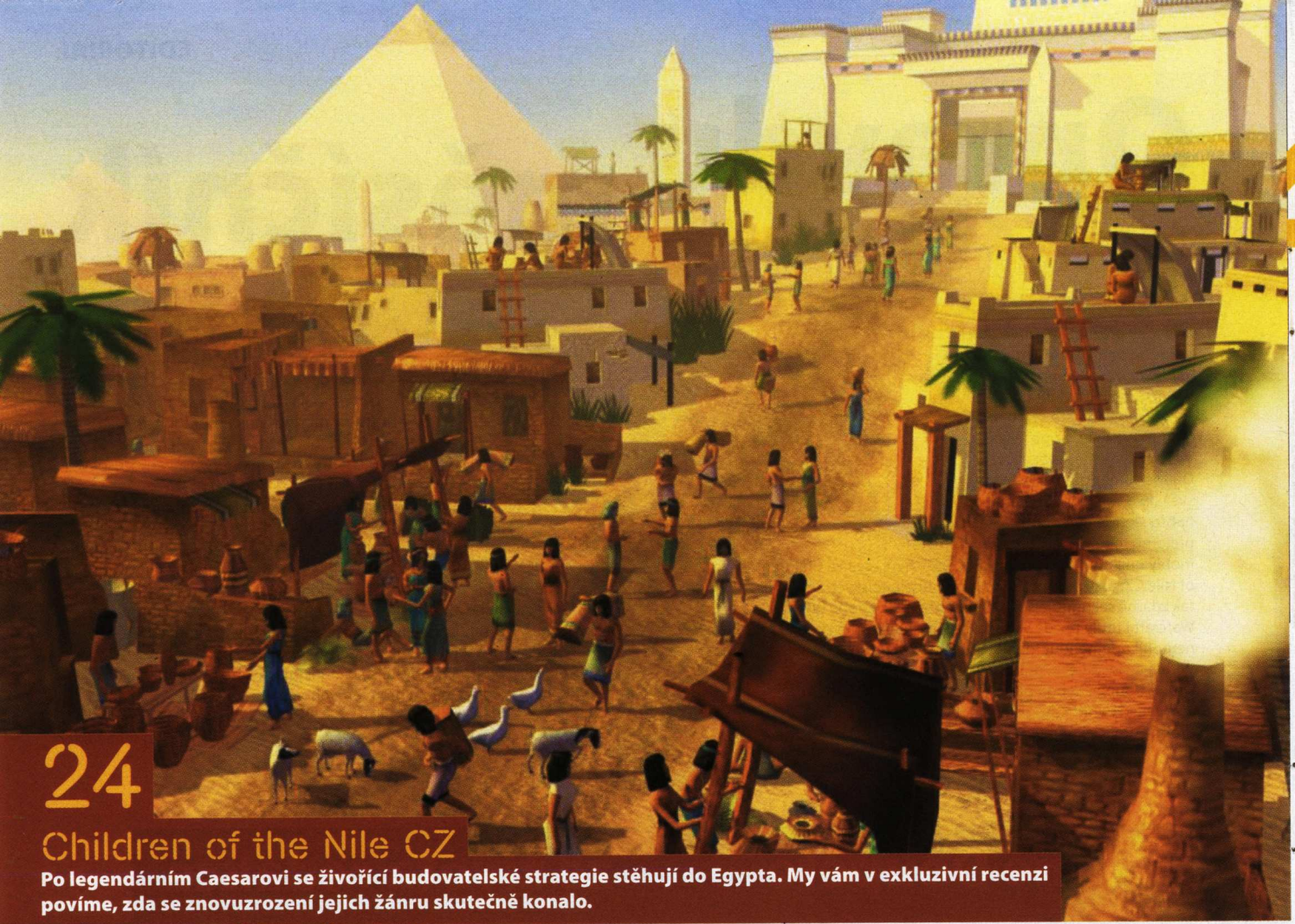
• **Do redakce přibyly nové tváře**. Jedná se dílem o ostřílené harcovníky (Michal Acler, Michael Stern), dílem o nováčka v herní branži, Petra Urbana, který nás svou neobvyklou zálibou ve sbírání sirek přesvědčil, že podobné individuum ve sbírce pistáciových, mangovních a podobných pološílených hobby redaktorů Doupěte nemůže chybět. Snad nám nezapálí redakci.

• Nová rubrika to není rozhodně jediná, přibyly **Dopisy alias Hráčské Doupě** (které z pochopitelných důvodů minule chyběly), připravili jsme pro vás **Cílovou pásku**, která vám shrne nejzajímavější kousky tohoto měsíce na malém prostoru, těšit se můžete i na **Slovo odborníka** – komentáře vybraných specialistů (vývojářů) vztahující se k popisovaným hrám. Více už uvnitř časopisu.

• Mimochodem když už jsme u redakce, mnoho jejích členů Doupěte začínalo na Doupěti webovém. Pokud by vás zajímala **historie Doupěte v českých internetových vodách**, nemělo by vám uniknout subjektivně pojatá zpověď dotýkající se samotných začátků magazínu všech hráčů. Hledejte na **www.doupe.cz** pod ID 109514.

• Nejen dopisová rubrika čeká na vaše nápady, náměty i kritiky. V Hráčském Doupěti se skrývá i **Mikroskop**, který **čeká na detailní rozebrání vašich oblíbených her**. Zapojit se můžete i do tvorby rozhovoru **Čtenáři Naostro** a dalších rubrik. Máte nějakou trefnou glosu, zajímavý nápad či postřeh ke hře nebo hernímu průmyslu? Podělte se o ně s námi na adrese dopisy@doupe.cz nebo mikroskop@doupe.cz! Zajímavé příspěvky rozhodně budeme zveřejňovat. **Doupě je opravdu magazínem všech hráčů**, ne jen redaktorů.

• Na internetové síti ještě zůstaneme. Naše sesterské webové Doupátko totiž čeká kompletní plastická operace, která serveru vstříkne do žil moderní design, větší přehlednost a také nové uspořádání rubrik. **Online Doupě ve verzi 2005** očekávejte v nejbližších týdnech.



24 Children of the Nile CZ

Po legendárním Caesarovi se živořící budovatelské strategie stěhují do Egypta. My vám v exkluzivní recenzi povíme, zda se znovuzrození jejich žánru skutečně konalo.

Redakční stránka – **3**
Obsah – **4**
Hráčské Doupě – **94**
Obsah DVD – **96**
Příští číslo – **98**

INDEX RECENZÍ

PC

American Chopper – **4,6** (str. 54)
Bad Mojo – **7,7** (str. 61)
Forgotten Realms: Demon Stone – **7,7** (str. 58)
Future Tactics – **4,5** (str. 62)
Children of the Nile – **8,5** (str. 41)
Prince of Persia: Warrior Within – **8,0** (str. 52)
Scrapland – **7,6** (str. 48)
Shadow Vault – **5,5** (str. 63)
Sid Meier´s Pirates – **8,5** (str. 56)
Sonic Heroes – **5,5** (str. 60)
Top Spin – **8,3** (str. 55)
World of Warcraft – **9,3** (str. 44)

Konzoly

Jak 3 – **8,5** (str. 92)
Killzone- **8,4** (str. 88)
Mercenaries – **8,9** (str. 2)

PC

Speciál čísla

DOOM: Pekelná díra na filmovém plátně – **6**

Novinky

Age of Empires 3 – **8**
Godfather – **9**
The Sims: University – **9**
Civilization 4 – **9**
The Regiment – **10**
Age of Pirates – **13**
Jade Empire – **14**
Locomania – **14**
Garfield – **15**
Blitzkrieg – **16**

Drobky – **8**
Plus mínus – **9**
Heart-breaker – **10**
Duel – **12**
TOP 10 – **16**
Řítí se na nás – **17**
Byznys – **18**
Pavlač – **19**

Téma čísla

Revolučních 12 měsíců – **20**

Rozhovor

Stalker: Shadows of Chernobyl – **26**

Preview

Brothers in Arms – **30**
Dungeon Siege 2 – **34**
Dragonshard – **36**

Naostro

Martin Balhar – **38**

Recenze

Children of the Nile CZ – **40**
World of Warcraft – **44**
Scrapland – **48**
Prince of Persia: Warrior Within – **52**
American Chopper – **54**
Top Spin – **55**
Sid Meier´s Pirates – **56**
Forgotten Realms: Demon Stone – **58**
Sonic Heroes – **60**
Bad Mojo – **61**
Future Tactics – **62**
Shadow Vault – **63**

Cílová páska – **64**
Soutěž o hru čísla – **64**
Za pakatel – **65**
FreeHry – **66**
Hry na mobil – **67**

Online

Online hry – **70**
Progaming – **71**

Hráčův rádce

Zimní sporty – **72**

Návody

Prince of Persia: Warrior Within – **73**
Silent Hill 4, 2. část – **76**

Hardware

Novinky – **78**
TEST: nVidia GeForce SLI – **80**
Duel GeForce 6600 GT vs. Radeon 9800Pro – **83**

Konzoly

Novinky

Cold Fear – **84**
Project: Snowblind – **84**
Devil May Cry 3 – **84**
Coded Arms – **84**

Preview

Nintendo DS – **86**
Resident Evil 4 – **87**

Recenze

Killzone – **88**
Mercenaries – **90**
Jak 3 – **92**

WOW

Killzone – **93**

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

PUBLISHER
Pavel Pospíšil

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Martin Zavřel, Martin Boček, Tomáš Vrána, David Sláma, Alan Jarrar, Michael Stern, Jiří Černý, Robert Zimmerman, Dean F. Travis, Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

Art director: Martin Daněk (m.danek@cpress.cz)
Obálka: Martin Vlach

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Produkce: Marcela Veselá, Klára Dvořáková
Sazba: Pavel Junk, Michal Bártů
Manažerka distribuce: Marcela Rešková
Manažerka marketingu: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
http://casopisy.cpress.cz
Předplatné pro ČR: predplatne@cpress.cz,
tel.: 545 113 713

REKLAMACE:
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713
Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk
tel.: +421 244 453 702

INZERCE
Produktový manažer: Hubert Rajtr

Computer Press Media Praha
Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Aleš Hemek, Petra Lahvičková, Alexandra Poláková, Hubert Rajtr, Barbora Terebová Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřanytel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934

Computer Press Media Brno
Jitka Cívková
Lidická 28, 602 00 Brno-Bystrc
tel.: 545 120 545, fax: 545 120 550

Computer Press Media Ostrava
Rudolf Volný
Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory
tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734

Computer Press Media Bratislava
Ivan Lovás (ivan.lovas@cpress.sk)
Hattalova 12, 831 03 Bratislava
tel.: +421 2 44 46 29 17, fax: +421 2 44 45 20 46

Foreign Contatcs
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz)
Lidická 28, 602 00 Brno
Czech Republic
tel.: +420 545 120 545
fax: +420 545 120 550

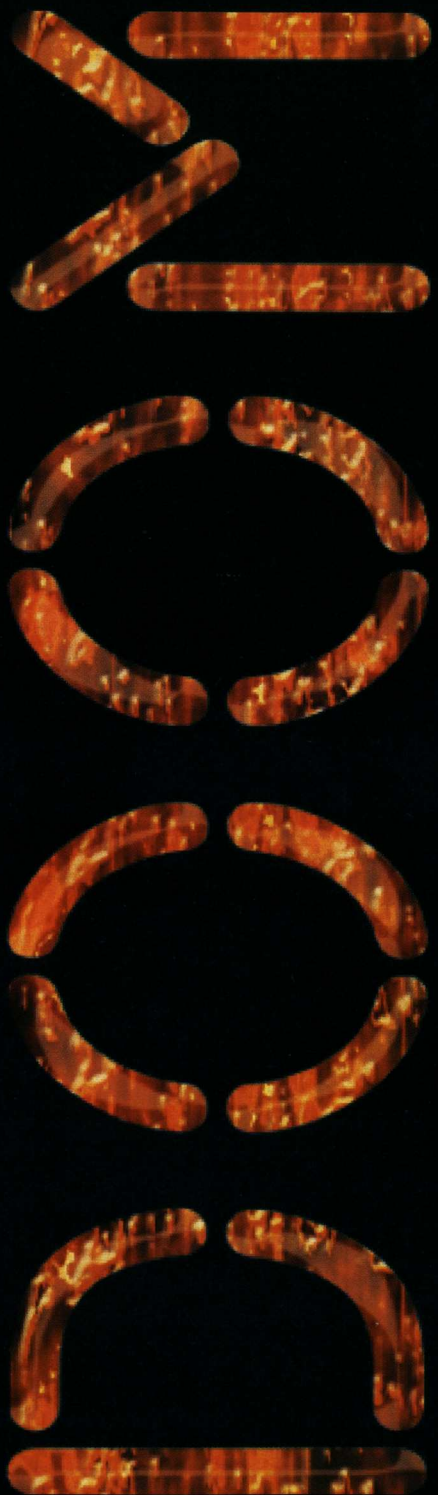
VYDAVATEL A ADRESA REDAKCE
Computer Press Media, a. s.
nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
Chairman of the Board: Jiří Hlavenka
Media Director: Pavel Pospíšil
Business Director: Jaroslav Martinec
Marketing Director: Tomáš Kudweis
Internet Development & Business Director: Rudolf VolnýTisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195, MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS, Madiaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

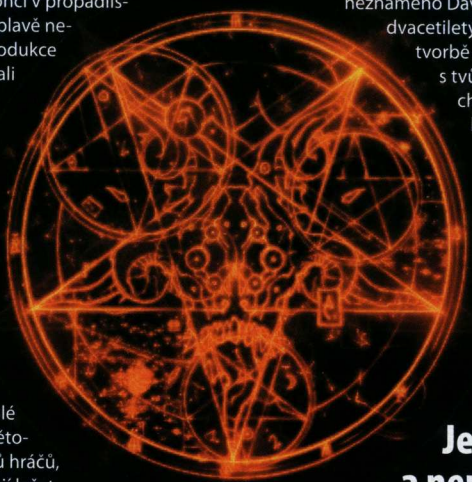
(c) Computer Press, a. s.

Pekelná díra na filmovém plátně

Děsil nás na počítačích, ale to mu nestačilo. Filmový Doom přichází na filmová plátna



Každý správný marketingový manager by dokázal vyjmenovat minimálně pět důvodů, proč připravovaný film Doom neskončí v propadlišti dějin. V záplavě nekvalitní herně-filmové produkce „made by Uwe Boll" dostali nejslavnější herní licenci do rukou filmaři, kteří se v minulosti alespoň částečně podíleli na kvalitních a zajímavých snímcích. Do karet jim však hrají především přednosti titulu, který se rozhodl emigrovat z obrazovek počítačů na plátna kin. Doom má vše, co by kvalitní akční film neměl postrádat. Dokonalé filmové proporce. Celosvětovou proslulost. Vděk tisíců hráčů, kteří vzniklé dílo nenechají ležet ladem. Jak to ale bude s posledním a nejvíce problematickým ze všech pěti důvodů - s kvalitou samotného snímku?



2004 v názvu. Tehdy se ukázalo, že práva na film vlastní společnost Universal Studios, která tvorbou scénáře již o dva roky dříve pověřila poněkud neznámého Dave Callahana. Šestadvacetiletý scénárista na jeho tvorbě aktivně spolupracoval s tvůrci hry, což mělo být chápáno jako vstřícný krok ke znalcům herní předlohy. Jak navíc sám uvedl v několika rozhovorech, id Software byli velmi vstřícní také v otázce změn a úprav, kterých se série Doom ve své filmové inkarnaci „dočká".

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor se slabostí pro blondýnky a pistácie

Je to Doom a není to Doom

Dva roky práce na scénáři přinesly své ovoce a výsledek tvůrčích nápadů Dave Callahana posvětilo nejen filmové Universal Studios, které ocenilo výrobu snímku rozpočtem přesahujícím 70 milionů dolarů, ale dokonce také samotní id Software. Hlavní zápletka filmu se přitom nesnaží o přesné zachycení herní předlohy, ale pouze její atmosféry - na toto téma se na internetu strhla velká vlna zuřivých debat, na kterou se Dave Callahan rozhodl reagovat dokonce i otevřeným dopisem všem fanouškům.

Co se bližších informací týče, k dispozici je řada vodítek a nepřímých vzkazů. Děj filmu se bude odehrávat v roce 2145, kdy je skupinka mariňáků

Kdy Doom zaplaví filmová plátna? 5. srpna letošního roku!

Kde domov můj

Ještě donedávna obestíraný tajemstvím je momentálně filmový Doom perlou domácí produkce. Zahraniční filmaři totiž využili prostor pražského barrandovského studia a z prvotní nesmělé fámy o natáčení snímku u nás se stala rázem skutečnost. Přestože to není poprvé, co je v českých luzích a hájích připravován film celosvětové proslulosti, právě filmově-herní Doom by se mohl stát jednou významnou premiérou - být prvním z nové linie hrami inspirovaných snímků, který vznikne ke cti a pýše svého herního vzoru.

Praha se domovem filmařského týmu, který zdaleka není přehlídkou neznámých jmen, stala již od konce loňského roku. Projekt filmového Dooma má přitom své kořeny mnohem hlubší a starší. Již před několika lety se spekulovalo o množství produkčních společností, které se ho mají ujmout. Definitivní vyjasnění přinesl teprve rok se čtyřčíslím

JAK FILMOVÝ DOOM VYPADÁ?

Jediná doposud zřetelná vada snímku Doom je bohužel také tou největší. Ani několik měsíců po začátku natáčení nejsou k dispozici oficiální fotografie, které bychom vám mohli nabídnout. Jisté však je, že k jejich odhalení dojde v horizontu několika týdnů a vy o ně, ani případné filmové ukázky samozřejmě ošizení nebudete. Čekejte možná již v příštím Doupěti.

Filmový Doom bude stejně zlý jako jeho herní předloha

(údajně osmi - stejně, jako je maximální možné číslo hráčů při multiplayeru) transportována na vzdálenou planetu (na rozdíl od hry se nebude jednat o Mars). Jak se dozví záhy po svém příchodu, zdejší oblast je napadena příšerami. Nebude se však prý jednat o nepřátele z pekla jako v případě herní předlohy, ale o skutečné, zákeřným virem nakažené lidi (prvek a la Resident Evil).

Příběh se však má soustředit především na osobu hlavního hrdiny Johna „Reapera" Grimmera, jehož role byla svěřena Karlu Urbanovi - znát ho můžete především z populární adaptace Tolkienova románu Pán prstenů (Éomer). Po bok se mu postaví dva neméně zajímaví a v druhém případě také atraktivní partneři.

úlohu, nebude totiž stát jen na „správné" straně. Zvláštní nádech dodá filmu také přítomnost jinak v herní předloze zapovězených žen. Především to platí o Rosamund Pikeové, která ztvární roli Urbanovy mladší sestry. Podle některých informací se má na pozadí hlavní dějové linky odehrát další příběh, jenž bezprostředně souvisí se smrtí rodičů hlavní postavy i jeho sestry.

Z pohledu první osoby

Jak lze očekávat, ve hře se objeví také řada českých herců, nečekejte však žádnou větší roli po vzoru Karla Rodena a jeho záporňáka v druhém Bladeovi. Poněkud nejasná byla také pozice režiséra. Nejprve byl nelehkým úkolem převést Dooma na filmová plátna pověřen Enda McCallion, ten však z projektu v září loňského roku odstoupil a jeho místo zaujal zkušenější Andrzej Bartkowiak (Romeo musí zemřít, Lovec policajtů). Společně se scénáristou Davem Callahanem se podle vlastních slov rozhodli dát filmu spíše hororový nádech, přestože akce samozřejmě nemůže chybět - konec konců by to bylo ke škodě, když se arzenál zbraní bude skládat ze všech známých herních kousků včetně motorové pily, populární brokovnice či těžkopádné, o to však účinnější BFG. Podle informací přímo z natáčení má navíc snímek zpestřit několikaminutová sekvence, která bude natočena kompletně z pohledu první osoby - tedy tak, jak ji známe z herního Dooma.

Na závěr nejdůležitější informace - kdy Doom zaplaví filmová plátna? Odpověď je prostá: již 5. srpna letošního roku. Dosavadní tempo přitom naznačuje, že se snímek podaří ve stanovený termín vypustit do světa. Přesné datum premiéry v České republice doposud nebylo stanoveno, spekuluje se však o podzimu. Po letech čekání ale na několika týdnech či měsících nesejde. Hlavní je, že se konečně jedna z největší herních legend svého filmového bratříčka skutečně dočká. A že bude stejně zlý jako jeho herní předloha.

Zdroj: HomeLan, Novinky.cz, doom.neoseeker.com,imdb.com

Hereckým trhákem filmu má být The Rock, jedna z vycházejících akčních hvězd Hoolywoodu, kterému byla svěřena role velitele mariňáků s přezdívkou Sarge. Ten bude plnit ve filmu zajímavou

ČEHO SE BOJÍME?

Natáčení v Praze, Karl Urban a The Rock v hlavní (respektive vedlejší) roli a scénář posvěcený samotnými tvůrci hry. To všechno jsou fakta, která hovoří ve prospěch snímku a která dávají fanouškovi jistotu, že filmový Doom neskončí v propadlišti dějin. Podle nás však existují také opačné, negativní indicie, které jinak skvělý dojem kazí. Co máme na mysli?

Především nejistou dvojici scénárista-režisér. Jistě, Andrzej Bartkowiak není člověk bez zkušeností, jeho předchozí rozpačité projekty však nedávají jistotu - zvláště pak v situaci, kdy Doom bude jeho první hororově-akční snímek. Dave Callahan je sice ambiciózní a talentovaný, nicméně stále nezkušený scénárista, který konečnou podobu filmu znatelně nasměroval pryč od herní předlohy. A jak již bylo v textu zmíněno, herní veřejnost to nebere na lehkou váhu.

Rozpačitý je také pohled na rozpočet. 70 miliónů dolarů nejsou prostředky, které by dokázaly pokrýt výdaje špičkového filmu. Triky či hudba, to vše zatím zůstává velkou neznámou. Poněkud rozpačitě se dá hodnotit odklon od čistokrevné akční řežby, který je předznamenán rolí Rosamund Pikeové - přísunem citů a emocí se tvůrci snaží oslovit také další skupinu diváků.

Age of Empires 3

Vývojář Ensemble Studios **Vydavatel** Microsoft/UbiSoft **Homepage** www.ensemblestudios.com **Datum vydání** 2. polovina 2005

Age of Empires představuje v herním světě pojem, který není třeba dlouze představovat. Jedna z nejznámějších strategických sérií neodešla na věčné časy do herní síně slávy, ale rozhodla se znovu ukázat, komu patří žánr real-time strategií. I když se na třetím dílu Age of Empires pracuje již několik let, s oficiálním potvrzením vývoje se počkalo, aby se vývojáři mohli prezentovat něčím víc než jen tiskovou zprávou. Okolní obrázky dokazují, že to stálo za to.

Ale pěkně popořádku. Age of Empires 3 přímo naváže na svého mladšího bratříčka, který se zabýval středověkou Evropou. Třetí díl bude mít v popisu práce následující historické období novověku plného zámořských objevů, kolonizace a také nastupujících zbraní na bázi střelného prachu. Slovy čísel na nás čeká kolonizace amerického kontinentu od počátku 16. století zhruba do roku 1850, 8 různých národů (představeni zatím byli Španělé, Francouzi a Angličané) a několik kampaní, opírajících se o pevnou dějovou linii z dovedného mixu historických událostí a fikce.

Autoři dle svých slov kompletně přepracovali celý koncept hry. K vidění prý bude spousta nových prvků a vylepšení starých. Těšit se můžeme na poslední dobou trochu opomíjenou ekonomickou stránku věci i možnosti dalšího vyžití v podobě spousty volných map.

Co asi každého překvapí, je grafika. Věřte nebo ne, Age of Empires 3 využívá nejen trojrozměrného zpracování, ale také speciálního fyzikálního enginu, který se bude starat o takové detaily, jakými jsou například padající budovy a jejich možné poranění okolo stojících jednotek. Jak to v konečném důsledku ovlivní hratelnost a jestli vůbec tolik krásy naše počítače snesou, se dozvíme ještě letos.

Slevy u CD Projektu

Že výprodeje nejsou omezeny jen na období po Vánocích, o tom se nás bude snažit přesvědčit společnost CD Projekt v březnu. Na příští měsíc totiž chystá oživení své budgetové série, kterou rozšíří celkem o osm titulů – Fallout Tactics, Icewind Dale, Icewind Dale II, Robin Hood, Ghost Master, Colin McRae Rally 3, Project IGI 2 a Toca Race Driver. Nejlepší zpráva na konec – všechny do češtiny lokalizované tituly budou stát jen 199 Kč (249 Sk).

Zdroj: PR

Inflace hodnocení?

Zajímavou statistiku dal dohromady známý server GameRankings. Shromáždil všechny předvánoční recenze posledních tří let a vybral z nich hry, které v průměru hodnocení na anglofonních serverech přesáhly 85% hranici. Výsledkem není stoupající trend, jak by se mnozí škarohlídi obviňující recenzenty z inflace hodnocení mohli domnívat, ale celkem stabilní křivka. Zatímco v roce 2002 se objevilo 42 takových her a předloni 52, rok 2004 jich nabídl jen 45.

Zdroj: GameRankings

České soutěže v NHL 2005 a FIFA 2005

Chtěli byste si v NHL 2005 zahrát zápas mezi Zlínem a Plzní nebo si vyzkoušet atmosféru derby Sparta – Slávia v nové FIFA 2005? Oficiálně české soutěže v nabídce obou titulů nenajdete, přesto není nic ztraceno. Okolo obou her se vytvořila skupina fanoušků, kteří z vlastního zápalu a nadšení vytváří dresy, loga i soupisky všech tuzemských klubů. Stáhnout si je můžete zadarmo ze stránek www.elhgame.cz a www.fifacz.com.

Zdroj: Vlastní zpráva

Star Wars strategií?

Na svět se klube další hra z prostředí Hvězdných válek. Tentokrát však nepůjde o šavlování se světelnými meči, ale dostane se nám real-time strategie. Děj připravované Star Wars: An Empire at War bude zasazen do období před třetí epizodou. Hru připravuje tým Petroglyph Games složený z několika zaměstnanců Westwoodu, takže se dá očekávat podobnost se sérií Command and Conquer. Star Wars: An Empire at War by měla spatřit světlo světa ještě letos.

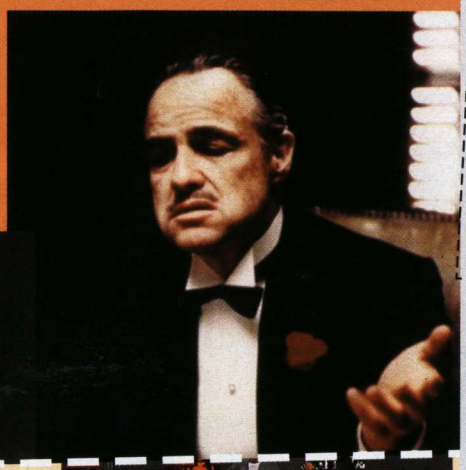
Zdroj: Gamer's Hell

Godfather

Vývojář Electronic Arts **Vydavatel** Electronic Arts
Homepage Prozatím není **Datum vydání** Podzim 2005

Electronic Arts prosluli jako firma schopných obchodníků, kteří dokáží získat do svých spárů (a následně vhodně zužitkovat) veškeré možné i nemožné filmové licence. Právě Kmotr je toho důkazem. Na podzim roku 2005 nás totiž čeká premiéra hry, která si z filmové klasiky vezme vše dobré i zlé.

O samotné hře jsou prozatím známy jen kusé údaje. Čeká nás znovuzrození legendárního Marlona Branda v pořádně zamotaném kriminálním příběhu, o jehož doprovod se postará původní hudba skladatele Nina Rota. Jednou z klíčových postav hry bude samozřejmě Don Vito Corleone, kterého snad netřeba představovat. Chybět by neměly prvky volnosti i typických gangsterek. Je přitom pravděpodobné, že notnou dávku inspirace budou tvůrci hledat ve veleúspěšných titulech podobného ražení - řeč je zejména o tuzemské Mafii či konkurenční sérii GTA. Jak je u Electronic Arts zvykem, herní Kmotr obrazí po svém vydání všechny současné platformy.



The Sims 2: University

Vývojář Maxis **Vydavatel** Electronic Arts **Homepage** thesims2.ea.com **Datum vydání** 15. 3. 2005

Nejzábavnější léta života jsou ta studentská. Alespoň to si myslí studio Maxis, které si jako námět prvního datadisku Sims 2 vybralo právě prostředí vysokoškolských studií a kolejního života. Právě ten původní hru obohatí o dilema při dospívání každého Sima v rodině – studovat vysokou či nikoliv? A když ano, jaký obor? Nutno dodat, že tato volba ovlivní celý Simův život – jeho schopnosti, zájmy i kariéru.

V rámci datadisku vznikne úplně nové prostředí vysokoškolského kampusu, který nabídne nejen místa určená ke studiu, ale také k nezbytnému rozptýlení. Hra vychází z amerických reálií, takže se můžete těšit na přítomnost mnoha různých klubů, organizací apod. Nezanedbatelnou součástí vysokoškolské problematiky budou i vztahy se spolubydlícími a spolužáky. A konečně nelze zapomínat ani na samotnou výuku, jinak se s vaším Simem univerzita brzy rozloučí.

[+/-]

[+] Skvělý vánoční dárek dala všem hráčům pod stromeček vydavatelská společnost Take 2. Na internetu totiž zdarma zveřejnila druhý díl skvělé hry Grand Theft Auto. Kdyby se tak inspirovali i ostatní vydavatelé...

[+] Herní firmy nemusí být nutně velké kolosy s olbřími vydavateli v zádech. Zcela regulérně se může prosadit i vývojářský tým o třech lidech. Podařilo se to tvůrcům Live for Speed, realistické závodní simulace s možností online hry, kteří již připravují druhý díl.

[+] I herní vývojáři jsou váženými občany Velké Británie. Peter Molyneuax obdržel na Nový rok zcela nečekaně Řád britského impéria udělovaný samotnou královnou na radu premiéra. Jedná se o jedno z nejvyšších britských civilních vyznamenání a Molyneuax je už druhým vývojářem, který jej obdržel.

[+] Americký stát Lousiana zvažuje snížení daní pro vývojářské firmy, které se usadí na jeho území. Toto opatření se hodlá inspirovat podobnými úlevami ve filmové branži, které již do země nalákalo několik společností. Jestlipak se inspiruje i některá evropská země?

[–] Vydavatelské společnosti Take 2 se opět dostalo do nechtěné pozornosti soudů. Zažalovala ji sedmnáctiletá dívka z Texasu, která tvrdí, že nedala svolení (a vzhledem k svému věku ani nemohla dát) k použití svých lechtivých fotografií ve hře Guy Game. Prozatím bylo rozhodnuto o dočasném stažení hry z prodeje.

[–] Jelikož Duke Nukem Forever se asi už nikdy nedočkáme, rozhodla se parta nadšenců vytvořit alespoň remake hitu Duke Nukem 3D s využitím moderního Source enginu z Half-Life 2. Celý plán bohužel ztroskotal na neochotě tvůrců původní hry.

[–] Tchajwanská policie zadržela neuvěřitelných 60 000 ks padělaných procesorů značky AMD. Jednalo se o kusy, které neprošly testy kvality, a byly proto vyřazeny. Pašeráci se však k těmto nevyhovujícím výrobkům dostali a hodlali je vyvézt a prodávat (a taky se jim to pravděpodobně dříve již povedlo) na evropských a asijských trzích jako standardní procesory.

[–] V Německu vyhrála soudní spor firma, která žalovala výrobce osobních počítačů Fujitsu-Siemens o náhradu ušlého zisku vydavatelů hudebních i filmových děl. Co počítač, to 12 eur vydavatelům, rozhodl soud. Teď už jen čekáme, kdy se začne platit za vlastnictví ušních boltců. Co kdyby jimi někdo poslouchal nelegálně stáhnutou hudbu?

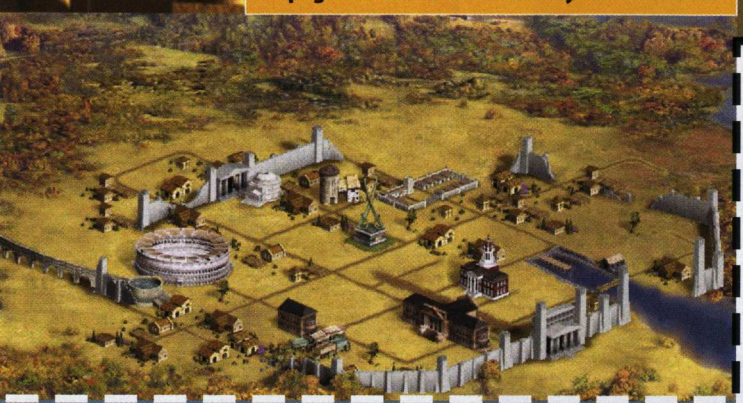
Civilization 4

Vývojář Firaxis Games **Vydavatel** neznámý **Homepage** www.civ4.com **Datum vydání** 2005–2006

Sid Meier připravuje čtvrtý díl legendární Civilizace! Hra sice ještě nebyla oficiálně ohlášena, ale o jejích inzerovaných přednostech si už povídají i vrabci na střeše. Rozhodně proto neuškodí si tyto polooficiální informace shrnout.

Série konečně podlehla chorobě „všechno musí být ve 3D", a tak se dočkáme nového kompletně trojrozměrného enginu s možností zoomu. Koncept hry s největší pravděpodobností zůstane zachován, nicméně mnohé dílčí složky projdou kompletní rekonstrukcí. Příkladem je bojový systém hry, který by měl reflektovat reálnou situaci, takže už nebude možné ani náhodou s mušketýrem porazit tank či sestřelit helikoptéru. Nově se navíc bude počítat s vzájemně koordinovanými útoky po zemi, ze vzduchu a z moře. Rozhodně zajímavě zní i zvěsti o kooperativním multiplayeru.

Jedinou kaňkou na kráse je nejisté vydavatelské zázemí a z toho vyplývající nejasné datum vydání. V souvislosti s ním se hovoří o několika variantách, od listopadu 2005 až do první poloviny roku 2006.

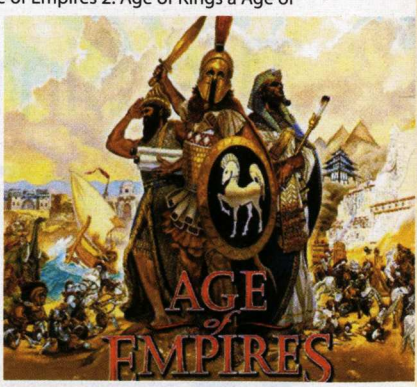


Heart-breaker

16 000 000 hráčů Age of...

Spoustě vývojářů se to nepovede celý život, někteří si podobného úspěchu užívají pošestnácté. Vývojářský tým Ensemble Studios nedávno oslavil další milión prodaných kusů strategické série Age of..., které už nyní dohromady má na celém světě šestnáct miliónů hráčů. Tento nášup zákazníků se rozdělil mezi tři plnohodnotné hry (Age of Empires, Age of Empires 2: Age of Kings a Age of Mythology) a několik datadisků.

Počátky slavné série se datují do roku 1997. Tenkrát se neznámému vývojářskému studiu s podezřelým vydavatelem, na kterého v herním průmyslu koukali všichni skrz prsty (Microsoft), podařilo uchvátit hráče skvělou a propracovanou historickou strategií z období starověku. Dvojka pak přinesla středověké pozadí a Age of Mythology únik do oblasti bájí a pověstí. I když historie série, jak se dozvíte na jiném místě novinkové rubriky, zdaleka nekončí, občas se hodí na chvíli zastavit a říct: „Gratulujeme!"

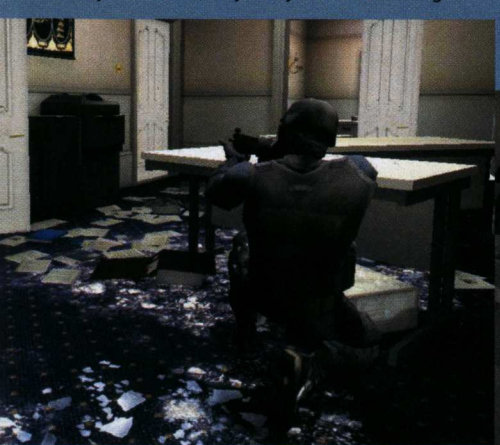


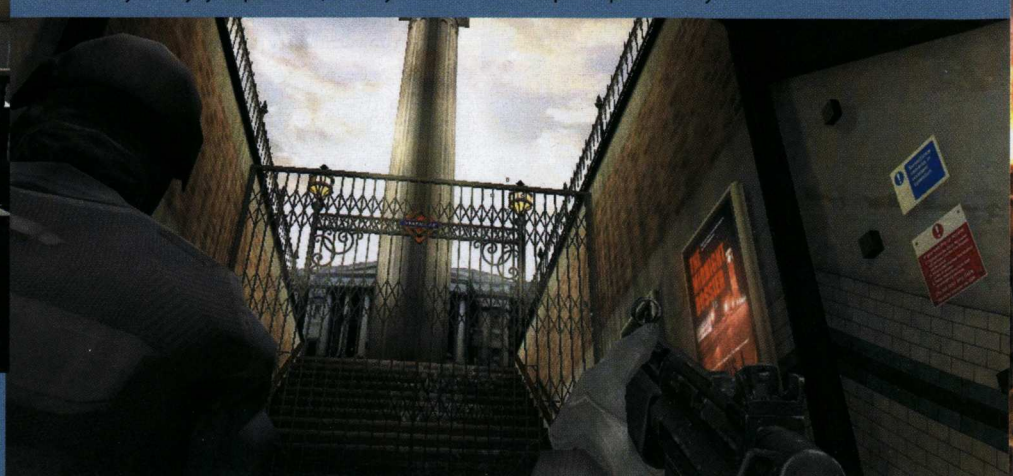
The Regiment

Vývojář Konami **Vydavatel** Konami **Homepage** Prozatím není **Datum vydání** 2005

Na co Konami sáhne, to se promění ve zlato. Podobné pravidlo platí už po několik dlouhých let, a jak dokazují i poslední tituly japonského giganta, v nejbližší době se na něm nemá nic změnit. Konami navíc v posledním době stále častěji opouští svou konzolovou uzavřenost a přináší tituly také na platformu PC. Posledním ohlášeným projektem, kterého se shodně dočkají majitelé PC i konzoly PS2, je 3D akce The Regiment. Do její hlavní role byly tentokrát obsazeny jednotky S.A.S. - jedné z nejproslulejších protiteroristických skupin na světě.

Samotná hra je postavena na reálných podkladech, které tvůrcům dodali bývalí příslušníci těchto elitních jednotek. Podle slov vývojářů nás však nečeká akční řežba jako spíše simulátor skutečných bojových situací. Do rukou se nám dostane čtyřčlenný tým specialistů, se kterým se podíváme například na íránskou ambasádu roku 1980, do britského parlamentu nebo londýnského metra. Proslulá japonská pečlivost je navíc zárukou skutečně propracovaných scénářů, v nichž nebude nouze o překvapení a zvraty.





www.game4u.cz

GAME 4 U

Hra, na kterou máš!

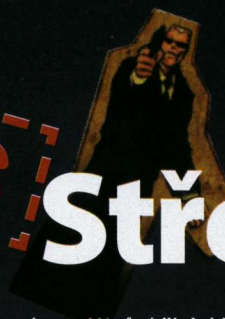
Dvouměsíčník s plnou hrou pro PCCD najdete ve všech dobrých prodejnách tisku.

Starší čísla si můžete objednat na tel.: 257 189 540 nebo game4u@game4u.cz

199,-

Do dalšího čísla připravujeme hru:

Akční střílečky versus Střelnice



Zabíjení patří k počítačovým hrám stejně jako koupání k dobře strávené letní dovolené. Dlouhodobě diskutovanému problémů násilí v hrách jsme se tentokrát rozhodli vyjít vstříc (v jistém slova smyslu) a nabízíme vám jedinečné srovnání fikce a reality. Je zábavnější trocha toho herního násilí či střílení naživo, například na střelnici?

Atmosféra (1 náboj & 0,5 náboje)

Potají se plížit pralesem v Medal of Honor: Pacific Assault, ukrývat se za každým rohem v některém z Metal Gear Solidů a pak, v pouhém okamžiku, rychlým a svižným výstřelem překvapit protivníka. Jen malý příklad atmosféry, kterou počítačové hry vládnou.

Nudná a šedá střelnice přílišnou porcí napětí zrovna neoplývá. A také v dalších ohledech zůstává realita za fikcí. Vylodění na Omaha Beach zkrátka z panďuláka s terčem uprostřed neuděláte.

Zábava (1 náboj & 0,5 náboje)

Násilí a střílení ve hrách je zobrazováno mnoha způsoby. Realisticky z pohledu války, uvolněně v podání pološílených a o to oblíbenějších her. Kdo okusil sérii GTA, ví, jak může být zabíjení zábavné.

Označit střílení v reálu za zábavu je jako si hrát s ohněm. Historie však dává rýpalům za pravdu. I lidé si umí střílení a vraždění vychutnat, nicméně stále většina společnosti zůstává v tomto normální - naštěstí.

Ukládání pozice (1 náboj & 0 nábojů)

Hry mají jedinečnou vlastnost. Můžete je zastavit, v klidu si vypít šálek čaje a pak se zase vrátit ke své oblíbené kratochvíli vrátit. A především – smíte si je uložit, a když se něco nepovede, vrátit se zpět.

Ve skutečném světě to však podobně jednoduše nechodí. Postřelíte někoho, či nedej bože přímo sprovodíte ze světa? Nemá cenu mačkat F5. Ani do střelnic ještě quickload nezavedli.

Fyzická náročnost (0,5 nábojů & 1 náboj)

Počítačové hry dnes po hráči vyžadují přesnost, pozornost i rychlé reflexy. A mají další podstatnou výhodu – nemusíte v nich čichat propocené ponožky a další oblečení střelců nebo vojáků.

Hry ale stále zůstávají pozadu. Mačkat klávesy a hýbat s myší, nic z toho se náročnosti skutečné střelby nevyrovná. Zkuste si vyrazit s plnou polní na celodenní výlet a dáte mi nám za pravdu.

Bezpečnost (1 náboj & 0 nábojů)

Epileptický šok či další negativní vliv násilných her zcela vyloučit nelze. Nicméně i tak je střílení v počítačových hrách bezpečných způsobem, jak si zahrát populární dětskou hru na „policajty a zloděje."

Zbraně už stihly napáchat spoustu škody a ani na střelnicích nejste v bezpečí. Utržená ruka po výstřelu z brokovnice je jen drobným příkladem kuriozit, které ke koníčku střelby zkrátka patří.

Realističnost (0 nábojů & 1 náboj)

Hry se stále více blíží realitě a s nimi tedy logicky i věrohodnost akčních střílečka. Dovedeme si však představit, že by měl před sebou skutečný voják či střelec kurzor pro lepší přesnost?

Kovová pažba zbraně, ledově chladné náboje, výstřel a zpětný ráz. Žádný z těchto pocitů a vjemů počítačové hry nenabízí. Možná v budoucnu…

SKÓRE 4,5:3

PŘÍŠTÍ DUEL: ZÁVODNÍ HRY VS. AUTOŠKOLA

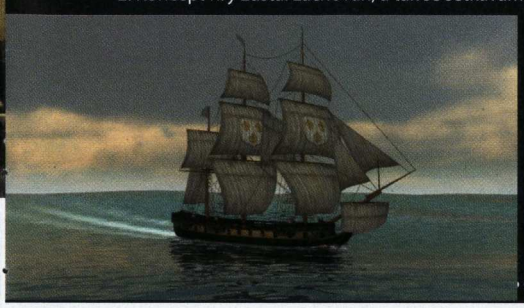
Jak hodnotí jinde?	GameSpot	IGN	GameSpy	GameRankings	Doupě	Minimum	Maximum	Kontroverznost
Children of Nile	76 %	79 %	60 %	74,2 %	8,5	60 %	85 %	vysoká
World of Warcraft	95 %	91 %	100 %	92,9 %	9,3	69 %	100 %	vysoká
Sid Meier´s Pirates!	92 %	92 %	90 %	87,6 %	8,5	70 %	100 %	vysoká
Prince of Persia: Warrior Within	86 %	86 %	70 %	84,3 %	8,0	68 %	95 %	vysoká
Scrapland	76 %	83 %	60 %	75,1 %	0,0	60 %	84 %	vysoká
Forgotten Realms: Demon Stone	74 %	nic	nic	74,7 %	0,0	68 %	82 %	nízká
Top Spin	nic	nic	nic	81,5 %	8,3	65 %	88 %	průměrná

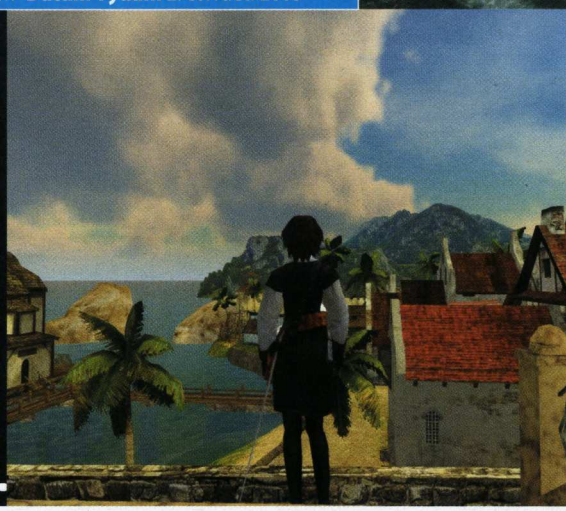
Age of Pirates

Vývojář Akella **Vydavatel** Není znám **Homepage** www.akella.com **Datum vydání** 2. čtvrtletí 2005

Úspěch snímku Piráti z Karibiku oživil zájem o moře brázdící nebezpečné vrahy a lupiče. A to nejen ve filmovém, ale i herním průmyslu. Po Sid Meier´s Pirates! si z krajíce popularity hodlají ukousnout také ruští Akella. Donedávna se ve studiích firmy plánoval druhý díl hry Sea Dogs. Co se s ním stalo a jak do toho všeho zapadá právě Age of Pirates?

Age of Pirates (alias Věk pirátů) je ve skutečnosti pouze šikovně přejmenovanými Sea Dogs 2. Koncept hry zůstal zachován, a tak se setkáváme s akční adventurou, v níž nás podle slov tvůrců čeká svět s vlastním životem a bez jakýchkoliv omezení. Budete tak mít možnost volně cestovat po rozlehlém Karibiku i dobývat jeden z šestnácti kolonizovaných ostrovů, mezi kterými nechybí Jamajka či Martinique. Předností hry má být absence hlavní zápletky i naskriptovaných událostí - Age of Pirates se proto budou pyšnit volností ve stylu zmiňovaných Pirates!, kterou jistě žádný mořský vlk nepohrdne.



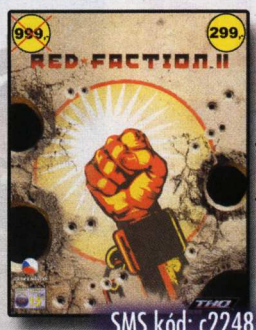


inzerce

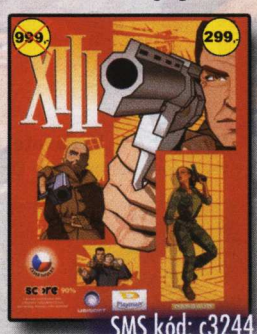
GAME SHOP

Prodejny GAME SHOP: Ostrava, Opava, Brno, Hradec Králové, Havířov, Kladno, Karlovy Vary, České Budějovice, Karviná.
Prodejny otevřeny: Po-Ne, 10:00 - 21:00

FlatOut CZ (simulátor)
SMS kód: c3151

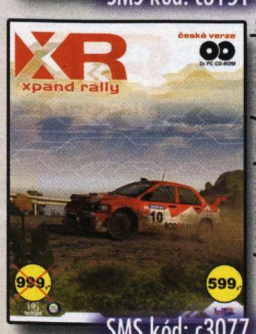


Red Faction 2 (akční)
SMS kód: c2248



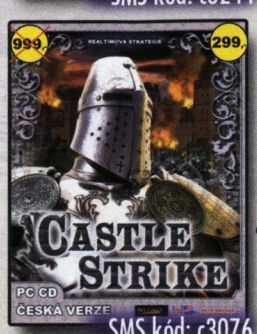
XIII - Třináctka (akční)
SMS kód: c3244

IL2 Sturmovik (simulátor)
SMS kód: c75

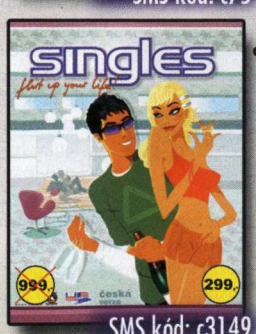


Xpand rally CZ (simulátor)
SMS kód: c3077

FRITZ 8 CZ (šachový simulátor)
SMS kód: c2140



Castle Strike CZ (strategie)
SMS kód: c3076



Singles CZ (simulátor)
SMS kód: c3149

OBJEDNÁVKA přes SMS! SKVĚLÁ NABÍDKA PC HER!

Postup:
1. Napište SMS v následujícím tvaru: "SMS kód\jméno\příjmení\ulice a číslo\město\PSČ". V případě objednávky více položek oddělte SMS kód lomítkem. 2. Tuto zprávu odešlete na číslo +420 605 279 981 z vašeho mobilního telefonu (ne z Internetu!) 3. Na uvedenou poštovní adresu přijde dobírka, kterou si můžete vyzvednout na vaší pobočce České Pošty. 4. Zboží expedujeme následující pracovní den, cena uvedena s DPH. 5. Poštovné a balné účtujeme 60Kč k ceně objednaného zboží. 6. Storno objednávky je možné provést nejlépe před expedicí zboží, SMS zprávou na číslo +420 605 279 981 nebo telefonicky na +420 596 762 613.

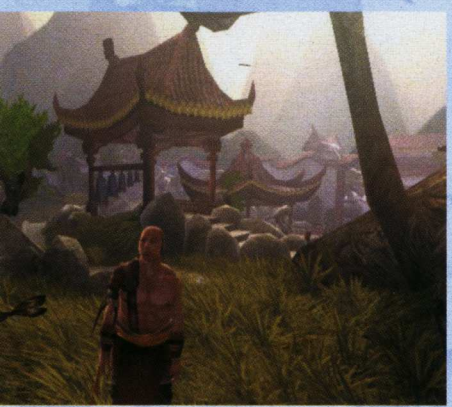
Hru lokalizoval a v ČR vydává: US - Action, s.r.o., Plzeňská 466/359, Ostrava 24, 724 03, www.topcd.cz, info@topcd.cz. Všechna práva vyhrazena.

Jade Empire

Vývojář Bioware **Vydavatel** Microsoft **Homepage** jade.bioware.com **Datum vydání** podzim 2005

Pokud vám název Jade Empire něco říká, patříte mezi pozorné a světaznalé hráče. Proslulí Bioware si totiž po většinu loňského roku odskočili na platformu Xbox, pro kterou připravili velmi kvalitní RPG, honosící se právě tímto jménem. Naštěstí však ani s odstupem času nezapomínají na své věrné PC fanoušky, a tak se Jade Empire dočkáme i ve verzi pro naše plechové miláčky.

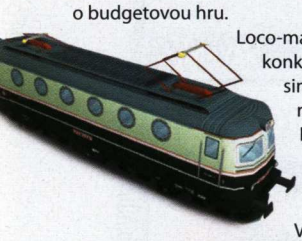
Jade Empire pro Xbox se loni na podzim zařadila mezi jedny z nekvalitnějších RPG titulů. Vysoká hodnocení střídala jiná a další ocenění, a tak jistě stojí za to připomenout si některá základní fakta. Hra je zasazena do starověké Číny, kde začínáte coby žák u svého mistra. Nemine vás trénink nejrůznějších schopností, a jak je zvykem, nepřehlédnutelnou roli hrají bojová umění. Bioware slibují graficky atraktivní PC konverzi s množstvím NPC postav i mystických míst, která nás mají na první pohled okouzlit. Vzhledem k velkým zkušenostem firmy nemusíme o pravdivosti těchto slov pochybovat.



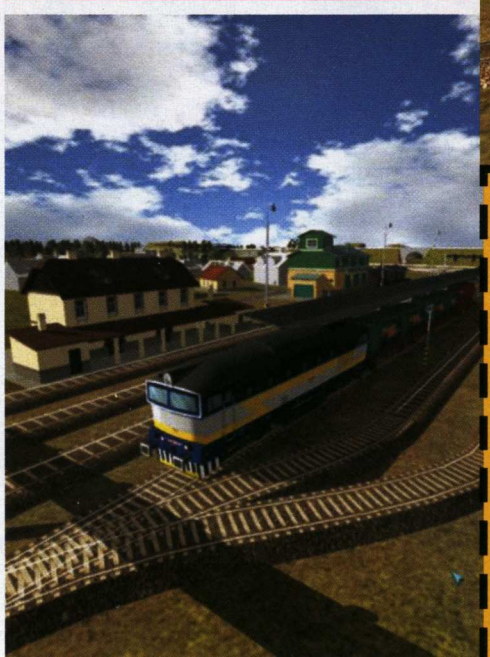
Loco-mania

Vývojář 7FX **Vydavatel** neznámý **Homepage** www.loco-mania.com **Datum vydání** 2005

Český vývojářský tým 7FX, který se do světa her uvedl multiplayerovou akcí Team Factor, před nedávnem oznámil vývoj další hry. Podobně jako jeho předchozí simulátor střelnice Rapid Gunner, i tentokrát se bude jednat spíše o budgetovou hru.



Loco-mania se pokusí konkurovat populárnímu simulátoru železničních modelů – Trainz. Na rozdíl od něj se však zaměří pouze na povolání výhybkáře. V Loco-manii na vás čeká devět různých tratí, na nichž budete muset odbavovat vlaky, spravovat výhybky a hlavně dbát na to, aby se vlaky nesrazily a jezdily včas. K dispozici bude 21 reálných lokomotiv (od parních po elektrické) s 25 různými vagóny. Tuzemský původ autorů se rozhodně nezapře, a tak minimálně středoevropští hráči určitě na Loco-mánii ocení přítomnost vlaků a souprav, které znají z vlastní zkušenosti.



VOJÁCI BY KUPOVALI HALO

Kočky by kupovaly Whiskas, vojáci raději Halo. Zpravodaj agentury AP navštívil a zdokumentoval situaci z hlediska herního průmyslu v jedné z amerických základen v Iráku a došel k zajímavým zjištěním. Vojáci celkem překvapivě nezanevřeli na akční hry a pilně „trénují" svůj postřeh prostřednictvím akčních pecek jako Halo 2, Half-Life 2 či Metroid Prime. Pozadu však nezůstávají ani sportovní hry, na základně u města Faludža probíhá turnaj v Madden NFL 2005 a v Iráku jsou i fanoušci RPG (Neverwinter Nights). Naopak logické hry ve stylu Tetrisu či dětské tituly jako Hobbit prý na odbyt příliš nejdou.

Zdroj: AP, FoxNews

Garfield

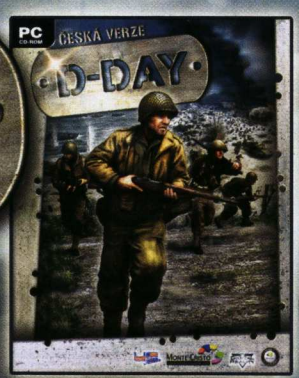
Vývojář Hip Interactive **Vydavatel** CD Projekt **Homepage** Prozatím není **Datum vydání** únor 2005

Sympatický a nesmírně otravný kocour Garfield si tentokráte brousí své zoubky také na počítačové hráče. Jak jinak si totiž můžeme vysvětlit vznik stejnojmenné dětské hry, kterou již v únoru uvede na náš trh distribuční společnost CD Projekt. Přestože je tedy Garfield určen především těm nejmladším, disponuje originální zápletkou – Garfield v něm totiž bude bojovat s nekompromisním časem a kompletně poničeným domem, který obývá.

Hra samozřejmě nabídne všechny oblíbené postavičky z komiksové předlohy a stejně jako ona by měla disponovat citelným humorným nádechem. Atraktivní bude jistě také plně interaktivní prostředí a řada meziher, mezi nimiž najdete například originální pečení lasagní. Garfield se bude u nás prodávat v kompletní české profesionální verzi za 499 Kč.

inzerce »

ČESKÁ VERZE
D-DAY



Autoři hry se soustředili hlavně na historický realismus, zábavnost a vysokou hratelnost single-playeru. Stejně strhující je také propracovaný multiplayer. Bonusové rozhovory s veterány z těchto bitev více přiblíží historickou situaci a úvodní video ke každé z 12-ti misí vás ještě lépe uvede do hry. Díky editoru si můžete všechny mise zahrát i s jednotkami, které si sami vyberete.

Destrukce mostů, kobercové bombardování nepřátelské linie, dobývání budov, rozdílné chování a výbava vojáků, používání civilních dopravních prostředků, různý dostřel a účinnost jednotlivých zbraní, možnost zajmout nepřátelskou zbraň a použít ji ve svůj prospěch. Grafika hry je v 3D, vysoké detaily zbraní a samohybných zbraní, odlesky vody a interaktivní prostředí přidávají na vizuálním dojmu z celé hry.

To a mnoho dalšího vás čeká v české verzi výborné realtimové strategie D-Day.

OBJEDNÁVKA přes SMS! DOPORUČUJEME!

Postup:
1. Napište SMS v následujícím tvaru: "c3767\jméno\příjmení\ulice a číslo\město\PSČ". 2. Tuto zprávu odešlete na číslo +420 605 279 981 ze svého mobilního telefonu(ne z Internetu!) 3. Na uvedenou poštovní adresu přijde dobírka, kterou si můžete vyzvednout na vaší pobočce České Pošty. 4. Zboží bude expedováno následující pracovní den, cena uvedena s DPH. 5. Poštovné a balné účtujeme 60Kč k ceně objednaného zboží. 6. Storno objednávky je možné provést nejlépe před expedicí zboží, SMS zprávou na číslo +420 605 279 981 nebo telefonicky na +420 596 762 613.

Hru lokalizoval a v ČR vydává: US - Action, s.r.o., Plzeňská 466/359, Ostrava 24, 724 03, www.topcd.cz, info@topcd.cz. Všechna práva vyhrazena.

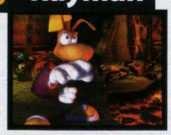
TOP 10 ANIMOVANÝCH POSTAVIČEK

Herní hrdinové nemusejí být lidského původu. Byly to kreslené a animované postavičky, které nás vždy chytly za srdce a osobitým způsobem získaly naše sympatie. Které z nich jsou nejlepší?

1 Jazz

Dnes by po něm neštěkl ani pes. Ve své době však sympatický zajíc Jazz Jackrabbit patřil mezi nejpopulárnější postavičky. Plošinovka, jíž zasvětil své jméno i nejlepší léta života, zůstává v našich srdcích nesmrtelnou legendou.

2 Rayman



Zatímco Jazz zřejmě definitivně umřel stářím, Rayman stále přežívá. Posledního spasitele plošinovek a arkád na PC vyneslo na stříbrnou příčku odhodlání, s jakým čelí moderním trendům. Kvalitou přitom stále patří mezi to nejlepší.

3 Sonic

Populární ježek vždy oslňoval svou rychlostí, se kterou likvidoval nejen nepřátele, ale také s jakou brázdil po jednotlivých herních platformách. Ani po létech své existence však neumírá, a jak se zdá, budoucnost mu zůstává otevřena.

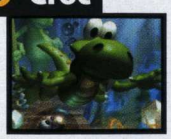
4 Larry

Sympatický svůdník skončil jen krůček od stupňů vítězů. Jeho nesporný šarm, se kterým oslňuje ženy již po dlouhá léta, sice v naší anketě na vyšší pozici nestačil, ale není všem dnům konec, Larry v roce 2004 znovu zaútočil ve své nejnovější reinkarnaci. Pouze pro starší osmnácti let!

5 Mario

Italský instalatér nedisponuje takovým kouzlem osobnosti jako Larry, na rozdíl od něj však světu prospěl nejen svým řemeslem, ale také odvahou. Ve svých montérkách dávno není jen vzpomínkou z dobových televizních konzol, ale stále žijícím hrdinou plošinovek nejen pro GBA.

6 Croc



Svůdník, instalatér, ježek – proč ne krokodýl? Croc se rozhodně právem řadí mezi nejroztomilejší hrdiny plošinovek. Malý vzhledem, ale velký odvahou a odhodláním, byl ochoten bránit bezbranné. Za to mu patří naše sympatie.

7 Ratchet a Clank

Jako malé děti by si Ratchet a Clank musely připadat ve společnosti ostatních postaviček. Přestože patří mezi nejmladší konzolové hrdiny, do puntíku dokazují již dobře známé – ve dvou se to lépe táhne. Zvlášť, když všemu sekunduje také pořádná porce humoru.

8 Jak

Zřejmě by bylo fér říci, že Jak by to nedotáhl tak daleko bez svého pomocníka. Znalci ví, že mluvím o Dexterovi, opomíjeném partnerovi svého slavnějšího kolegy. Jak a Dexter prosluli nejen jako konzolové plošinovky, ale také neustávajícími souboji o popularitu s Ratchetem a Clankem.

9 Worms

Červíci neměli a nemají svého jednoznačného vůdce. Nikdy to ale nebylo ke škodě. Jejich kouzlo se sice s novodobými pokusy o reinkarnaci trochu ztrácí, stále však svou zábavností a jednoduchostí dávají vzpomenout na nekončící zábavné řežby, kterými se v dětství bavil nejeden z nás.

10 Sly Cooper

Byl zvolen nejoriginálnější postavou roku 2002 podle hlasování vývojářů. Prohnaný mýval a zloděj okrádající zloděje. Jedna z mála postaviček tohoto přehledu, která nedělá nic pro záchranu světa či druhých. Pomstychtivý a ambiciózní. I takový může být herní hrdina.

Blitzkrieg 2

Vývojář Nival Interactive **Vydavatel** CDV **Homepage** www.blitzkrieg.de **Datum vydání** 1. polovina roku 2005

Že je druhá světová válka pro vývojáře vděčné téma, o tom byla řeč už v minulém Hráčově rádci. A zdaleka není vyčerpané, což dokazuje další příval strategií zabývajících se právě tímto obdobím. Jednou z nejočekávanějších je Blitzkrieg 2.

Na první pohled nejviditelnější změnou hry bude plně trojrozměrná grafika, díky které bude prostředí vypadat ještě lépe než minule. Pokračování se bude opírat o čtyři kampaně za USA, Rusko, Německo a Velkou Británii. Dočkáme se reálných bitev i některých historických postav. Hlavní devizou druhého Blitzkriegu by však měly být nelineární kampaně za každou ze čtyř stran, kdy každé rozhodnutí ovlivní následující bitvy. Obsadíte v jedné misi letiště? V další bitvě se budete moci spolehnout na leteckou podporu. Ztratíte důležitou jednotku? Hra bude těžší. Misí bude celkem okolo šedesáti a některé z nich dokonce nabídnou požitek z dosud nepříliš častých nočních bitev. Otazník zatím visí nad datem vydání, které je neurčité – hovoří se však o první polovině letošního roku.

CHYSTÁ SE C&C: RED ALERT 3

Následovníci veleznámého vývojářského studia Westwood (nyní v barvách EA), jejichž posledním výtvorem byl LOTR: Battle for Middle-Earth, oznámili v emailu pro fanoušky C&C série zahájení prací na dalším pokračování. Detaily nejsou známy, prozatím pouze víme, že se bude jednat o strategii využívající světa Red Alert, tedy konfliktu mezi Západem a Východem. Naposledy jsme jej navštívili prostřednictvím datadisku Yuri´s Revenge v roce 2001.

Zdroj: Blue´s News

Řítí se na nás

Jméno	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří datu vydání?
Únor			
American Chopper	závodní	Activision Value	70 %
Brothers in Arms: Road to Hill 30	týmová akce	Playman	80 %
Cold War: Behind Iron Curtain	akce	Dreamcatcher	50 %
Disney's Aladdin Chess Adventures	dětská	Vivendi	50 %
DRIV3R	akční	SeVeN M	40 %
Exarch Online	RPG	NCSoft	60 %
Fire Captain	akce/simulace	US Action	50 %
Gary Grigsby's World at War	strategie	Matrix Games	50 %
Immortal Cities: Children of the Nile	strategie	CD Projekt	90 %
Lula 3D	adventura	Cenega	35 %
Origin of the Species	akční	Tri Synergy	50 %
Playboy: The Mansion	erotická	Playman	80 %
Project: Snowblind	FPS	Cenega	50 %
Silent Hunter III	simulátor	Playman	70 %
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	RPG	CD Projekt	85 %
The Settlers: Heritage of Kings	strategie	Playman	70 %
UEFA Championship League	sportovní	EA Czech	80 %
Will of Steel	strategie	Tri Synergy	50 %

Jméno	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří datu vydání?
Březen			
Act of War: Direct of Action	akce	Atari	40 %
Alfa Antiterror	akce	US Action	60 %
Bard´s Tale	RPG	Vivendi	75 %
Battlefield 2	akce	EA Czech	70 %
Close Combat: First to Fight	akce	Cenega	80 %
Cold Fear	horor	Playman	60 %
Cossacks 2: Napoleonic Wars	strategie	Cenega	65 %
Doom 3: Resurrection of Evil	FPS	CD Projekt	75 %
Dungeon Siege II	RPG	Playman	90 %
ER	adventura	Cenega/Take 2	30 %
Fahrenheit	filmová adventura	Virgin	60 %
Imperial Glory	strategie	Cenega	80 %
Pariah	akce	Groove Games	80 %
Pariah	FPS	Groove Games	70 %
Project Snowblind	FPS	Cenega	30 %
Rugby 2005	sport	EA Czech	75 %
Star Wars: Republic Commando	týmová akce	CD Projekt	60 %
The Punisher	akce	CD Projekt	80 %
The Sims 2: University	simulace	EA Czech	90 %
Tom Clancy´Ghost Recon 2	akce	Playman	30 %
Tom Clancy´s Rainbow Six: Lockdown	taktická akce	Playman	50 %
Tom Clancy´s Splinter Cell: Chaos Theory	stealth akce	Playman	70 %
Tortuga: Pirate´s Revenge	strategie	Ascaron	40 %

Jméno	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří datu vydání?
Duben			
25 to Life	akční	Eidos/Cenega	30 %
Black & White 2	strategie	EA Czech	50 %
Blitzkrieg 2	strategie	Cenega	60 %
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	horor	Playman	70 %
Commandos: Strike Force	akce	Cenega	60 %
Empire Earth 2	RTS	Cenega	70 %
Guild Wars	RPG	NCSoft	70 %
Hitman: Blood Money	akce	Cenega	75 %
Middle-Earth Online	MMORPG	Vivendi	45 %
Private Wars	strategie	Cenega	40 %
The Roots	RPG	Cenega	80 %

Opozdilci

Začátek každého roku vytváří z vydavatelských plánů pravý nefalšovaný cirkus. Vydavatelé jakoby se teprve v prvních týdnech nového roku probudili po bujarých silvestrovských oslavách a zjistili, že jim plány nekorespondují s realitou. Posunutí her tak nebylo výjimkou ale spíše pravidlem. Pozdějšího data vydání se dočkal **Playboy: The Mansion** (z ledna na únor), **Black and White 2** (z února na duben) anebo třeba **Empire Earth 2** (původně plánované na únor, nyní ho zakrývá tajemný nápis jaro 2005). Zamrzí i dvouměsíční odložení **Middle-Earth Online**, MMORPG konverze Středozemě se podle všeho dočkáme až na apríla.

TOP 3 příštího měsíce

[1] SW KOTOR: Sith Lords

Jestli se někdy budou udělovat ceny za nejdelší název hry, bude druhý KOTOR horkým favoritem. Autoři si však brousí zuby na mnohem tradičnější ocenění. S vylepšeným bojovým systémem, zajímavým příběhem a novými možnostmi rozvoje postavy by jim titul RPG roku nemusel být tak vzdálený.

[2] Brothers in Arms

Jedna válka, deset dní a několik mužů. Podobná výchozí pozice tu už byla stokrát. Vaši vojáci však tentokrát nebudou bezejmenní cestovatelé po všech válečných frontách, ale zůstanou celou dobu součástí jedné operace. BiA jsou opravdu tak trochu jiní.

[3] Cold War

Povolání žurnalisty není zrovna z nejbezpečnějších. Zvláště když jste Američan a v osmdesátých letech minulého století si uděláte výlet do Moskvy. Zajímavé herní prvky, originalitu a mnoho dalšího nabízí stealth akce Cold War od českého týmu Mindware.

BYZNYS

Electronic Arts koupili podíl v UbiSoftu

Electronic Arts zažívají nejlepší léta své existence, což jsme vám v řeči konkrétních čísel prozradili již v minulém čísle. Před Vánocemi však aktivity herního giganta opět nabraly obrátek. Po vývojářském studiu Criterion Studios odkoupili Electronic Arts také 20% podíl ve známé francouzské společnosti UbiSoft. Ten je přišel podle odhadů na 75 až 100 miliónů amerických dolarů. UbiSoft se v průběhu posledních tří let zařadil mezi firmy s největší perspektivou a růstem, který je navíc podpořen dobrou prodejní politikou. K transakci se vyjádřili i představitelé Ubisoftu, kteří ji označili za nepřátelský krok.

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor se slabostí pro blondýnky a pistácie

Kolik bude počítačů v roce 2010?

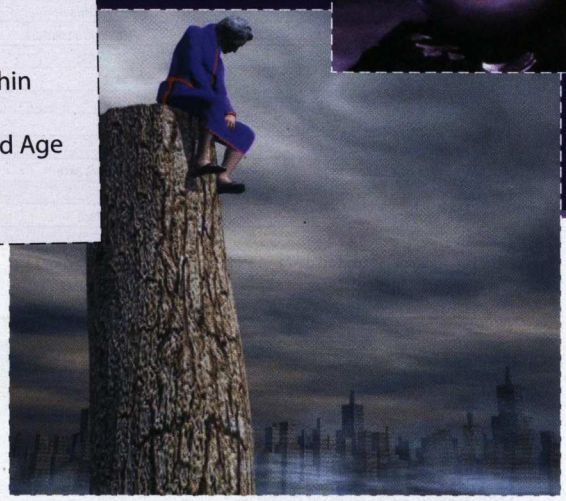
Svět počítačů a IT techniky zažil v posledních 30 letech boom, jen těžko srovnatelný s některým z relevantních oborů. Jak se však zdá, růst počtu počítačů na současných 575 miliónů je jen malým předkrmem. Hlavních chod nás čeká v následujících letech, kdy se toto číslo rozroste až na závratné 1,3 miliardy v roce 2010. Velká PC horečka má nastat v Číně, Rusku a Indii, tedy zemích disponujících velkým množstvím obyvatel (dohromady více než třetinou celosvětové populace).

Splinter Cell míří na stříbrná plátna

O herní licence je ve filmovém světě velký zájem, a tak v posledních měsících střídá jedna akvizice druhou. Poslední hrou, která se dočká premiéry na stříbrných plátnech, je z filmového hlediska atraktivní materiál – špionážní série Splinter Cell. Práva na její převedení do podoby filmu získala společnost Paramount, která také poodhalila první informace o připravovaném snímku. Již nyní víme, že na scénáři pracují Peter Berg (Friday Night Lights), J.T. Petty (pracoval na scénáři hry Splinter Cell) a John J. McLaughlin (Man of the House).

NEJPRODÁVANĚJŠÍ HRY BEZ ROZDÍLU PLATFOREM VE VELKÉ BRITÁNII ZA 1. TÝDEN

1. Need For Speed: Underground 2
2. Grand Theft Auto: San Andreas
3. FIFA 2005
4. The Simpsons: Hit and Run
5. The Incredibles
6. Prince of Persia: Warrior Within
7. Pro Evolution Soccer
8. Lord of The Rings – The Third Age
9. Call of Duty: Finest Hour
10. Football Manager 2005



Okénko do budoucnosti: Hry prospívají vývoji dítěte

Ve světě se mluví o škodlivém vlivu her na psychiku mládeže, množí se zákazy brutálních herních kousků. Na samém okraji zájmu však stojí studie zcela opačného rázu. S jednou z nich přispěchal také doktor Anu Patel, výzkumník a anesteziolog z Univerzitní nemocnice v Newarku. Podle něj a jeho závěrů pomáhají hry v předoperační proceduře. Pokud si dítě před operací zahraje hru, je pak výrazně klidnější – tento přístup je dokonce účinnější než přítomnost rodičů a pověstné držení za ruku.

Úspěch měsíce: Nintendo DS

Očekávaný souboj nových handheldů Nintendo DS a PlayStation Portable definitivně započal. Z prvního vzájemného oťukávání vychází vítězně zástupce japonského Nintenda – v rodné zemi i v USA se za první týden podařilo prodat dohromady přes milión kusů, celkové číslo na konci roku činilo zhruba 2,8 miliónů prodaných handheldů Nintendo DS. Konkurenční výrobek Sony se v Japonsku prezentoval jen o málo nižšími čísly, zajímavý je zejména výsledek z prvního prodejního dne, kdy z obchodů zmizelo přes 200 000 konzol PSP.

Zaujalo nás: Půl miliónu za ostrov z počítačové hry

Svůj ostrov dnes vlastní již pěkná řádka celebrit z řad herců, sportovců či mocných státníků. Nakupovat nereálné věci za skutečné peníze, to je však novinkou. Přesně to se přihodilo v multiplayerovém světě hry Project Entropia, kde byl ostrov Treasure Island (Ostrov pokladů) nabídnut v aukci. Nový majitel za něj zaplatil 26 500 dolarů, což je v hrubém přepočtu zhruba půl miliónu korun českých.

Výsměch měsíce: Za mříže kvůli používání cheatů?

Trestat za používání cheatů. Něco podobného je u online her takřka samozřejmostí. Americká armáda však hodlá v případě své propagační hry America's Army zajít ještě dál – podle jedné z interpretací je totiž produktem a majetkem armády a při jeho „znehodnocování" defacto poškozujete Spojené Státy. Cheaterům tak dost možná hrozí trestní stíhání a další postihy.

PAVLAČ

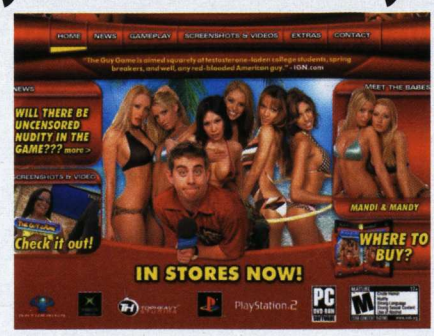
jediné zaručeně bulvární informace na českém herním trhu

Electronic Arts začínají prodávat boty

LOS ANGELES (fer) – Herní firmy začínají pomalu ale jistě pronikat také do dalších sfér lidských životů. Kupříkladu gigant Electronic Arts se rozhodl, že bude prodávat boty. Uzavřel mnohamiliónovou dohodu s věhlasnou společností Reebok, díky které bude moct ve svých hrách propagovat všechny výrobky této značky. Nepůjde však pouze o všelijaké tenisky a nazouváky, ale také další kousky sportovní garderoby, protože Reebok zdaleka nevyrábí pouze boty. Už brzy se tedy ve hrách jako NFL Street 2 či NBA Street 3 setkáme se spoustou krásných nápisů Reebok. Obě strany odcházejí spokojeny, protože jedna získala peníze a druhá skvělou reklamu. Není daleko doba, kdy Max Payne bude žvýkat profesionální žvýkačky Orbit Professional a Princ z Persie nosit značkové oblečení Kenvelo.

Náctiletá dívka si vymohla zákaz hry

TEXAS (pras) – Texaský soud zakázal prodej hry The Guy Game určené pro PC, PlayStation 2 a Xbox. Důvod je jednoduchý: jedna z mladých dívek, které se na hře podílely, po mnoha měsících zjistila, že v době spolupráce jí bylo teprve 17 let a byla tedy nezletilá. Cítí se proto poškozena tím, že je ve hře vidět nahá na fotkách a videích. Prý by se v budoucnu chtěla věnovat studiu na univerzitě, budování kariéry a práci pro místní církevní komunitu, ale díky hře byla zostuzena a její život tím byl značně poznamenán. Proto zažalovala tvůrce hry z TopHeavy Studios. Soudce nařídil prodej jejich lehce pornografické hry dočasně pozastavit.



Derek Smart: „Umím věštit budoucnost"

AUSTIN (fer) – Nechvalně proslulý herní vývojář Derek Smart, který stojí za sérií mohutných a veskrze nepochopitelných vesmírných simulátorů BattleCruiser, se nedávno pokusil předpovědět události roku 2005. Jak podle něj bude vypadat tento rok herní průmysl? Do Valve se prý naboural další hacker a ukradne všechny podklady pro Half-Life 3, což zapříčiní, že jeho vývoj bude trvat dalších šest let, tedy do roku 2011. Kolosální vydavatelství Vivendi Universal Games zkrachuje nebo ho koupí Eidos (nebo oboje) a Eidos pro změnu bude odkoupen megakorporací na výrobu pracích prášků. A nakonec jeho nejpravděpodobnější předpověď: konzole Phantom se na trhu nikdy neobjeví, a tak dá svému názvu konečně smysl.

Co dostali angličtí vězni pod stromeček?

WANDSWORTH (fur) – Ježíšek je pěkně vlezlá osoba a obdarovat touží skutečně každého. Odpadním potrubím se dokonce prosoukal až do anglických věznic! Právě proto našli chovanci wandsworthské věznice v Anglii pod stromečkem počítačové hry, což rozpoutalo mezi britskými občany značnou vlnu nevole. Aby ne, trestanci si užívají dárků v hodnotě přesahující v přepočtu milion korun! K tomu ještě každý dostal peněžitý bonus v hodnotě asi 200 Kč a ředitel věznice Jim Heavens navíc nechal postavit v areálu věznice umělý rybník, zřejmě aby si měli kde zchlazovat své horké zločinecké hlavy. Odměnu však dostali pouze ti nejposlušnější vězni, kteří dodržují vnitřní směrnice a chovají se vzorově. Mezi nejoblíbenější prý patřily hry Max Payne, Hitman a Thief.

Electronic Arts doráží na Ubisoft

PAŘÍŽ (pur) – Největší herní vydavatelství na světě má pěkně agresivní sklony. Nejprve se začalo navážet do švédských Digital Illusions, chtěli skoupit majoritní podíl akcí, ale představenstvo návrh zamítlo. Nedávno pěkně potichounku skoupili EA přibližně 20 % akcií Ubisoftu a podle všeho měli záměr na mnohem víc! Za francouzský Ubisoft už se však postavila jak francouzská vláda, tak i další velcí evropští vydavatelé, kteří vidí v EA zlovolného agresora.

Pavlač – jediné zaručeně bulvární informace na českém herním trhu, Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

Revolučních 12 měsíců

Nejočekávanější hry a události roku 2005

Loňský rok je již nenávratně pryč. Nemá cenu ronit slzy a vzpomínat na staré pokořené hry, místo nostalgického ohlížení zpět raději pohlédněme vstříc světlým zítřkům. Co všechno na nás, hráče, čeká v tomto roce? Shromáždili jsme všechny dostupné informace, kontaktovali oficiální i tajné zdroje, navštívili kartářky, čarodějnice, vizionáře i další pochybná individua a výsledky tohoto megalomanského pátrání vám předkládáme na následujících stránkách.

Společně se podíváme na nejočekávanější PC a konzolové hry, povíme si něco o nadcházejících herních výstavách, posvítíme si na nový herní hardware či události v byznysu. Pohodlně se usaďte, náš výlet do blízké budoucnosti právě začíná.

Akce

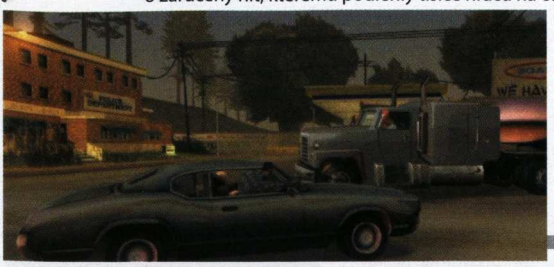
Další kandidáti: Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (březen 2005, 8,4) **Tom Clancy's Ghost Recon 2** (březen 2005, 8,0) **Hitman: Blood Money** (Q1 2005, 8,2) **SWAT 4** (duben 2005, 8,1) **Cold War** (Q1 2005, 8,0) **F.E.A.R.** (Q4, 8,5) **Brothers in Arms** (únor 2005, 7,8) **El Matador** (Q3 2005, 7,5) **Doom 3: Resurrection of Evil** (březen 2005, 7,0)

Zatímco loňský rok byl na akční tituly nesmírně bohatý a my mohli okusit mj. děsivý Doom 3, božský Half-Life 2 a v mnoha ohledech překvapující Far Cry, nabídka her na letošek je dle našeho názoru poněkud střídmější. Ale buďme konkrétní a řekněme si, co všechno můžeme čekat.

1 Grand Theft Auto: San Andreas

10. června 2005

Když ke konci minulého roku vyšla PS2 verze Grand Theft Auto: San Andreas, jednalo se o zaručený hit, kterému podlehly tisíce hráčů na celém světě. Majitelé PC si budou muset ještě chvíli na konverzi počkat. Hlavním hrdinou bude stejně jako na PS2 (recenze v minulém čísle Doupěte) jistý Carl Johnson. Ve hře budeme sledovat jeho životní osudy v 90. letech minulého století – opět dostaneme příležitost páchat nejrůznější nekalosti ve víru velkoměsta, tentokrát však zároveň také na venkově a volné přírodě.



9,5

2 Stalker: Shadows of Chernobyl

květen 2005

Ukrajinská akce s RPG prvky Stalker: Shadows of Chernobyl byla mnohokrát v minulosti díky svému zpracování stavěna po bok Half-Life 2 nebo Far Cry. Příběh hry si jako námět vzal román Piknik u cesty bratří Strugackých a líčí nám situaci po výbuchu jaderného reaktoru v Černobylu. Vy se ujmete role jednoho ze stalkerů, jakýchsi novodobých hledačů pokladů, kteří budou putovat rozsáhlou zdevastovanou krajinou, hledat různé artefakty, obchodovat s nimi a hlavně se snažit přežít. Více už v rozhovoru s tvůrci v tomto čísle.

9,0

Michal Ader, stálý spolupracovník Doupěte
Racionální perfekcionista a estét v jedné osobě

RPG

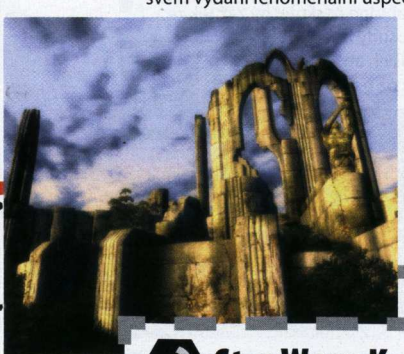
Další kandidáti: The Witcher (Q2 2005, 8,6) **Bioshock** (prosinec 2005, 8,4) **The Fall: Last Days of Gaia** (Q1 2005, 8,3) **Metalheart: Replicants Rampage** (Q1 2005, 6,4) **Inquisitor** (červen 2005, 6,0)

Loňský rok byl co se týče žánru RPG poměrně chudý. Celý se totiž nesl ve znamení nejrůznějších Diablo-klonů v čele se Sacred či Blade & Sword. Nedočkali jsme se tak žádného výraznějšího překvapení, které by svým způsobem tak trochu vneslo samotnému žánru nový vítr do plachet. Jak tomu bude letos?

1 Elder Scrolls IV: Oblivion

Q4 2005

Třetí díl věhlasné ságy The Elder Scrolls s podtitulem Morrowind zaznamenal ihned po svém vydání fenomenální úspěch. Aby taky ne, když nám nabídl rozlehlý svět, neutuchající hratelnost a oku lahodící grafiku. Z toho důvodu byly ihned po jeho vydání v roce 2002 zahájeny práce na pokračování, jehož bychom se možná měli dočkat již v závěru tohoto roku. Není to sice jisté a je dost možné, že to ještě letos nebude, ale když to vyjde, bude to bomba. Už jen samotná fotorealistická grafika, strhující příběh, tuny questů a desítky hodin dobré zábavy znějí skvěle. K dispozici by navíc mělo být více jak 40 druhů nepřátel, všechny NPC postavy budou žít vlastním životem (chodit do práce, spát atd.) a herní svět by měl být propracován do nejmenších detailů. Už aby to bylo...



9,6

2 Star Wars: Knights of the Old Republic II: Sith Lords

Fanoušci Star Wars zažijí herní hody již tento měsíc. Na trh by se měl dostat druhý díl Knights of Old Republic, který nese podtitul Sith Lords. Jednička platí za vůbec nejlepší RPG roku 2003 a dvojka má podobné ambice. Příběh hry se bude odehrávat pět let po původních událostech, kdy se Republika ocitla skoro až u samotného zániku a téměř všichni rytíři řádu Jedi byli odstraněni. Autoři slibují spoustu nových zbraní, sil i lokací, stejně tak kvalitní příběh a možnost se v určitých okamžicích přiklonit na stranu temné nebo světlé síly. Podrobnější informace o hře najdete v minulém Doupěti.

8. února 2005

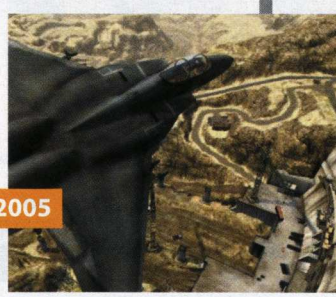
9,4

DOUPĚ DODÁVÁ:

Sice se hovořilo i o vydání čtvrtého dílu Quake na sklonku letošního roku, ale upřímně si troufáme tvrdit, že k tomu nakonec nedojde. Ale kdo ví, možná přijde i Duke Nukem Forever...

3 Battlefield 2

Zatímco první Battlefield od Digital Illusions exceloval hlavně v multiplayeru, jeho pokračování se nám bude snažit poskytnout autentický zážitek i ze hry pro jednoho hráče. Dvojka je oproti předchozím dílům zasazena do současné doby a nabídne jak nový zbraňový arzenál, tak nejrůznější vylepšení po stránce umělé inteligence, fyziky aj. Co se multiplayeru týče, bude k dispozici hned několik nových módů. Strany konfliktu čítají USA, Čínu a koalici Středního východu. V jeden okamžik by se spolu mělo moci utkat až 100 hráčů, což je číslo vskutku nevídané.



8,6

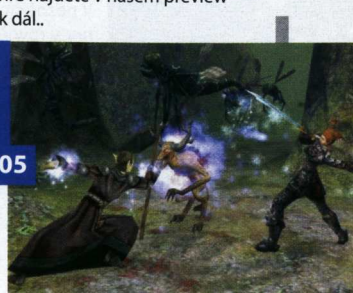
24. března 2005

DOUPĚ DODÁVÁ:

Pokud letos vyjde čtvrtý díl Elder Scrolls, můžete v klidu vsadit všechny své úspory na to, že to bude jedna z nejlepších RPG her všech dob.

3 Dungeon Siege 2

Budou tomu již bezmála tři roky, co světlo světa spatřil původní Dungeon Siege. Chystané pokračování bude na svého předchůdce navazovat a opět vás zavede na území tajemné Aranny, kde bude na vašich bedrech ležet zmaření plánů zlotřilého Valdise a opětovné nastolení míru a pohody. Příběh je již tradičně rozdělen na desítky questů, které zaručují opravdu hutnou zábavu. Přidejte si k tomu ještě mnoho zajímavých speciálních vedlejší úkolů a působivé in-game filmečky a bude vám jasné, že tuto hru prostě nemůžete minout. Více informací o hře najdete v našem preview o pár stránek dál..



9,2

březen 2005

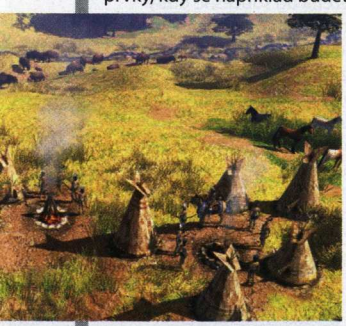
Strategie

Další kandidáti: **Stronghold 2** (březen 2005, 8,5) **Stranger** (duben 2005, 8,5) **Black & White 2** (Q1 2005, 8,4) **UFO: Aftershock** (Q3 2005, 8,2) **Act of War: Direct Action** (květen 2005, 8,2) **Playboy: The Mansion** (únor 2005, 7,8) **Settlers V** (únor 2005, 7)

Situace na poli strategií také není nejrůžovější. Celý žánr se tak trochu nachází v začarovaném kruhu a zaujímá značně konzervativní postoj vůči možným změnám. Až na malé výjimky totiž neustále vznikají hry, pro něž jsou slova jako originalita, osobitost a neotřelost neznámými pojmy. Loni jsme tu sice měli Perimeter, o kterém se říkalo, že obrodí celý žánr, ale kdo si na něj dnes vzpomene? Zůstane situace stejná i letos?

1 Age of Empires 3

Co hra, to hit. Alespoň tak by se dalo stručně popsat portfolio společnosti Ensemble Studios. Hlavním námětem třetího dílu oblíbené strategické ságy známých tvůrců bude především kolonizace amerického kontinentu Evropany. Události ve hře se budou datovat cca od roku 1492 do roku 1850. Čeká nás opravdu detailní grafika, vylepšená AI, fyzikální engine Havoc, 8 hratelných národů a jiné zajímavé věci. Plánovány jsou také zajímavé inovace a RPG prvky, kdy se například budete muset starat o své domovské město po všech jeho stránkách (ekonomika, vynálezy atp.).



Q3 2005

9,5

2 The Movies

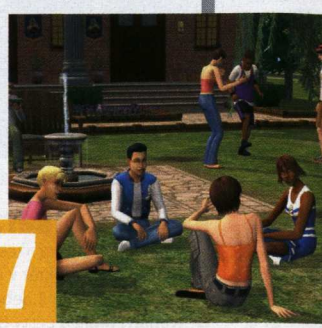
Snili jste někdy o tom, natočit nějaký pořádný kasovní trhák a užívat si své vydobyté slávy? Cesta na vrchol však nebude ani v nejmenším lehká, jak se ostatně budete moci přesvědčit v chystané hře geniálního Petera Molyneuxe a jeho Lionhead Studios. The Movies totiž není ničím jiným, než simulací hollywoodského filmového studia, do jehož čela se postavíte. Vybudujte si své studio, vyberte hvězdy dle svého gusta a začněte pozvolna dobývat svět svými filmovými snímky.

15. březen 2005

9,0

3 The Sims 2: University

Netrpělivě očekávané pokračování nejprodávanější hry všech dob se již nějakou dobu leží na pultech obchodů. Naštěstí se nemusíte ani v nejmenším obávat, že by vás život ve virtuálním městě začal nudit. Již v polovině března se k nám totiž přiřítí první Sims 2 datadisk, jehož prostřednictvím se podíváme spolu se svými simíky na půdu univerzity, kde se budeme nejen učit, ale také si užívat všech možných slastí i strastí studentského života. Slibovány jsou nové postavy, lokace (knihovny, přednáškové sály, kavárny, sportoviště...), odpovídající předměty a další věci.



8,7

DOUPĚ DODÁVÁ:

Letošní rok přinese hned několik zajímavých strategických kousků. Bude zajímavé sledovat, které z nich uspějí, které ne a zda se dočkáme nějakého překvapení. Jako patrioti budeme bedlivě sledovat hlavně osud českého UFO: Aftershock.

Další žánry

Další kandidáti: **Nibiru: Messenger of the Gods** (15. březen 2005, 8,9) **Pro Evolution Soccer 5** (Q4 2005, 8,8) **Still Life** (březen 2005, 8,7) **Crashday** (Q2 2005, 8,7) **FIFA** 2006 (Q3 2005, 8,6) **Lula 3D** (Q1 2005, 7,5) **Keepsake** (Q2 2005, 8,4) **NHL 2006** (Q3 2005, 8,4) **NBA Live 2006** (Q4, 8,4) **Fahrenheit** (únor 2005, 8,0) **Driver 3** (březen 2005, 7,5) **Battle of Britain: Wings of Victory** (Q1 2005, 7,0)

Ostatní žánry za velkou trojkou poněkud zaostávají. Zajímavých titulů se najde hodně, ale většina z nich není vyloženě hitového formátu. Právě proto se však v adventurách či závodních hrách také dají očekávat nejčastější útoky nenápadných vývojářských prvotin ze zadních pozic.

1 The Longest Journey 2 – Dreamfall

Q3 2005

Ne nadarmo je The Longest Journey považována za jednu z nejlepších adventur všech dob. Letos bychom se měli dočkat jejího pokračování, které nám opět nabídne neskutečný zážitek ze světa vědy a magie. Oproti jedničce dostaneme možnost sledovat osudy hned tří různých charakterů a spolu s nimi navštívíme tři odlišné světy. Z dalších atributů stojí za zmínku možnost řešit jednotlivé problémy vícero způsoby, což u adventur většinou nebývá zvykem.

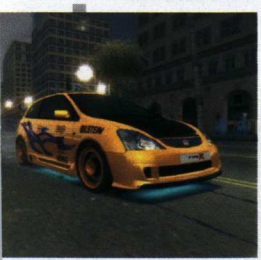
9,5

2 Juiced

květen 2005

Dlouho jsme museli na Juiced čekat. V jeden okamžik to vypadalo, že se této hry snad ani nedočkáme, ale naštěstí se tak nestalo. Juiced si velkou měrou bere příklad z konkurenční série Need for Speed: Underground. Právě proto na nás čeká nefalšovaný arkádový simulátor nelegálních závodů městem. V něm se budeme moci prohánět ve zhruba padesáti vozidlech licencovaných značek. Hra bude obsahovat několik módů, nejrůznější vychytávky v možnostech upravovat své auto, sázet se se soupeři na vítěze závodu atd. V pozdějších fázích hry si rovněž budete najímat do svého týmu schopné jezdce, kteří vám v průběhu závodu pomohou (např. blokováním soupeřů).

9,2



3 Runaway 2

Q2 2005

Osud prvního dílu hry Runaway byl značně nejistý. Původně to vypadalo, že z důvodu nezájmu distributorů ani nevyjde, ale nakonec se vše v dobré obrátilo a my tu měli takové malé překvapení roku 2002. Co nevidět se ke slovu dostane pokračování, které nám znovu nabídne možnost vtělit se do statného Briana Brasca. Runaway 2 bude klasickou point and click adventurou ze staré školy a vedle kvalitního příběhu nabídne opravdu překrásnou ručně kreslenou grafiku.

9,1

DOUPĚ DODÁVÁ:

V žánru adventur nás asi jen tak nic letos nepřekvapí. Pořadím by možná trochu mohl zamíchat pátý díl Poldy, který je v přípravě od konce minulého roku. Nicméně datum jeho vydání je ve hvězdách. To pole simulátorů / sportovních her je s výjimkou stálic od EA hodně otevřené. Tituly jako Crashday či Driver 3 mohou jedině překvapit.

Konzolové hity roku 2005

Poslední rok bez PS3, poslední měsíce do příchodu Xboxu 2. A hry pro konzoly? Kdepak, na těch to vůbec nepoznáte. Nabídka je obrovská, dočkají se příznivci všech žánrů, na pulty směřují pokračování hitů akčních žánrů, RPG, bojovek, ale i třeba originální šílenosti Eye Toy.

Jedním z nejočekávanějších titulů pro letošní rok na konzoly je bezesporu **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** (březen 2005 - PS2 - 9,6/10). Dle prvních ohlasů by nové pokračování známé série nemělo nijak zaostávat za svými předchůdci, avšak z hlediska samotného herního systému velké změny nečekejte. Více už preview v minulém Doupěti.

V druhém kvartále letošního roku bychom se měli dočkat **Final Fantasy XII** (duben 2005 – PS2 – 9,4/10), které by mělo být jako vždy v mnoha ohledech přelomové. Hra nám jednak nabídne zcela nový engine a stejně tak se změní soubojový systém, který bude více dynamičtější. Opravdu úchvatně (byť ne na poměry série) znějí údaje o herní době, jež by se měla pohybovat mezi 100 až 150 hodinami.

Mlátičky na konzolích jsou staré asi jako jejich historie sama. Letos bychom se měli dočkat již **Tekkena 5** (Q1 2005 - PS2 – 9,2/10). Novinek sice asi nebude příliš mnoho (viz preview v prvním čísle Doupěte), ale nade vše ostatní ční možnost oblékat za peníze vaše bojovníky do toho, co se vám zlíbí, a posléze je vybavovat nejrůznějšími doplňky (brýle, šátky). To zní, zajímavě, nemyslíte?

Mezi zombíky se vypravíme v již čtvrtém pokračování známé série **Resident Evil 4** (Q4 2005 – PS2, GC, Xbox – 9,1/10). Hlavním hrdinou tohoto survival hororu bude protentokrát nebojácný mladík jménem Leon.

Japonský Square Enix má ve svém portfoliu celá kvanta výborných her, jejichž řady již brzy rozšíří i **Kingdom Hearts 2** (září 2005 – PS2 – 9,0/10). Tato hra bude navazovat na stejnojmenný první díl a zavede nás do světa mixujících dohromady FF a Disneye, v němž bude hlavní hrdina Sora hledat své dva ztracené přátele, Kairi a Riku.

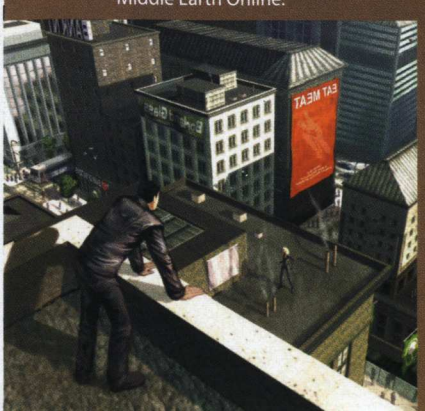
Všichni, kdo mají rádi realistické závodní simulace, mohou směle vzhlížet k připravovanému **Gran Turismo 4** (březen 2005 – PS2 – 8,8/10). To by mělo nabídnout autentický pocit z jízdy na 52 tratích, který bude zajištěn více jak 500 vozidly. Nově přibude několik závodních módů, bude vylepšen fyzikální engine a konečně se také dočkáme možnosti hry přes internet.

Zatímco první díl hry Devil May Cry sklidil celosvětový úspěch, dvojka byla přijata spíše rozporuplně. Napravit pošramocenou reputaci se letos pokusí **Devil May Cry 3: Dante's Awakening** (březen 2005 – PS2 – 8,5/10), od něhož se dá očekávat, že bude výbornou frenetickou akcí se silným příběhem.

Silnou inspiraci titulem GTA lze najít ve hře **Mercenaries** (květen 2005 – PS2, Xbox – 8,3/10). Více už v příslušné recenzi aktuálního čísla.

ROK 2005 VE SVĚTĚ MMORPG

Trendy pro MMORPG jsou poměrně jasné – hry by měly být i nadále mnohem více přístupnější průměrným hráčům, dále by měly být rychlejší a samozřejmě podléhat současným technologiím. Z očekávaných titulů budeme mít tu možnost prohánět svého avatara ve hrách od NCSoftu, jako třeba GuildWars, Tabula Rasa, Auto Assault nebo například v rozšíření City of Heroes, které ponese název City of Villains.Z dalších známých firem stojí určitě za zmínku připravované tituly společnosti Turbine Entertainment. Ta se do herních dějin zapsala díky úspěšné sérii Asheron's Call a nyní se v jejích dílnách pracuje na hrách Dungeon and Dragons Online a Middle Earth Online.



Jelikož jde v obou případech o masově známé světy (existuje někdo, kdo z nás nikdy nehrál Dračí doupě nebo nečetl něco od Tolkiena?), dá se vcelku dobře očekávat, že mezi hráči zaznamenají velký úspěch. Do ostrého provozu by se letos měly dostat také hry Dark and Light (dle autorů největší MMORPG, jaké jste kdy viděli) a několikrát odložený Matrix Online na motivy slavné série bratří Wachovských.

MOBILNÍ ZÁBAVA

Mobil má snad každý. Avšak proč používat tento chytrý stroječek pouze na telefonování nebo posílání textovek? Vždyť my si s ním můžeme i hrát! Tento fakt si uvědomuje stále více lidí, proto je potenciál zábavního průmyslu na mobilních zařízeních obrovský.

Dle mnoha předpovědí zažije mobilní hraní v roce 2005 neskutečný boom. Jen v západní Evropě by měl obrat mobilních operátorů v souvislosti s touto oblastí vzrůst z loňských 255 milionů eur na letošní 3 miliardy eur. Vše pak bude do značné míry závislé na prodeji mobilních telefonů s barevnými displeji a především pak podporou Javy. Ta totiž díky různé architektuře jednotlivých zařízení zůstává platformou číslo jedna, co se mobilních her týče. A v následujících 12 měsících tomu nebude jinak. Dočkat bychom se měli lépe vypadajících her, protože větší paměti telefonů umožní kvalitnější grafiku a zvuky. K velkému rozvoji by také mělo dojít u multiplayerových her hraných přes wap nebo GPRS. Právě to jsou možná důvody, proč i naši mobilní operátoři začínají stále častěji upínat svůj zrak na hry – vedle hlasových služeb se totiž jedná spolu s textovkami o skvělou možnost generování obrovského zisku.

Rok 2005 a nové konzoly

Bouřlivých diskusí na téma, zda je lepší konzola nebo počítač se uskutečnilo již mnoho. Někteří herní vizionáři hovoří o tom, že do pár let bude hraní na PC mrtvé. Máme tomu skutečně věřit? Pohled na připravované konzoly by tomu mohl nasvědčovat, avšak nic nemusí být takové, jak se zdá...

Xbox 2

Očekávaná konzola od Microsoftu ještě oficiálně představena nebyla, na veřejnost však prosákly některé informace týkající se její specifikace a architektury, která by měla být zcela odlišná od původního Xboxu. Základem by měly být tři 64bitové mikroprocesory od firmy IBM, jež by se příliš neměly lišit od těch, co montuje Apple do

svých PowerMaců G5. Xbox 2 bude osazen velmi rychlým grafickým čipem, který bude o třídu převyšovat jinak výkonný R400. Prozatím sice nebylo vydáno žádné prohlášení o zpětné kompatibilitě titulů z původního Xboxu, ale Microsoft by šel sám proti sobě, kdyby tuto funkci u své nové konzoly opomenul. Paměť Xboxu 2 by měla být nejméně 256 MB DRAM s tím, že pokud by náhodou PS3 dostalo do vínku více MB, je Microsoft ochoten jít až na 512 MB. S pevným diskem se z důvodu stlačení ceny na úplné minimum prozatím nepočítá.

Tajemstvím ale zůstává termín představení konzoly veřejnosti. Někteří zasvěcenci mluví o letošní E3, jiní zase o březnové Game Developers Conference. Každopádně prvotním cílem Microsoftu bylo v uvedení Xboxu 2 předběhnout Sony a její PlayStation 3, která je naplánována na rok 2006.

PlayStation Portable – revoluční skříňka na cesty?

Zatímco hráči v Japonsku se z nového handheldu PlayStation Portable mohou těšit již od konce minulého roku, my v Evropě si na něj budeme muset počkat minimálně do března. A o co že vlastně jde? Inu je to jednoduché – mělo by se v podstatě jednat o „PS2 do kapsy". Toto zařízení vám tedy nabídne grafiku srovnatelnou se zmiňovanou konzolou, dále by mělo umožňovat pouštění filmů, poslech hudby a další nevídané věci. To celé v rozměrech lehce přesahujících průměrný mobilní telefon a za velice příjemnou cenu – PSP by totiž měla stát cca 5000 Kč.

BYZNYS

V souvislosti s letošním a příštím rokem se v herním průmyslu hovoří o tzv. období přechodu. Jednoduše řečeno jde o období, v němž dochází k výměně stávajících technologií za nové - letos se na trh dostane Xbox 2 a PlayStation Portable, příští rok by to měla být PlayStation 3. A jaký konkrétní dopad to může mít? Tak především to může vést ke snížení celkového obratu videoherního průmyslu. Něco podobného se stalo před pár lety, kdy se po uvedení PlayStation 2 všichni snažili rychle přeorientovat na tuto konzolu a zapomínali na její předchůdkyni. Podobnému poklesu by samozřejmě herní firmy rády zabránily, ale až čas ukáže, jak tomu skutečně bude.

Ve stále větší míře také bude docházet k odklánění od klasických distribučních kanálů. Fungování této myšlenky v praxi ukázali Valve Software se svým distribučním systémem Steam. Nedlouho na to přišli BioWare se svým Online Store a je jen otázkou času, kdy tomuto trendu podlehnou i ostatní vývojářské firmy. Nakonec na tom stejně vydělají obě strany – vývojáři dostanou větší částku z prodeje, díky čemuž si budou moci hráči dopřát vytoužený titul za méně peněz. Otázkou však zůstává, jak na tuto novinku zareagují největší vydavatelé.

Ti podobně jako letos Electronic Arts budou pokračovat v „nákupech". Lze očekávat, že i další velcí vydavatelé se budou snažit rovněž si pojistit svá klíčová studia a to třeba i jejich kompletním skoupením.

Z MONITORU NA STŘÍBRNÁ PLÁTNA

Filmových snímků, které vznikly na motivy videoher, jsme tu v minulosti měli již několik. Ze světa jedniček a nul nám na stříbrné plátno přeběhly party hrdinů z Final Fantasy, Mortal Kombatu, Resident Evilu nebo třeba také Lara Croftová ze série Tomb Raider. Letos se však dočkáme snad nejočekávanějšího filmového zpracování herního námětu. Světlo světa totiž spatří film Doom (viz náš speciál).

Kromě bezpochybného krále se můžeme těšit i na několik dalších herních zákusků na plátnech kin. Kupříkladu Resident Evil 2, BloodRayne a možná i Dungeon Siege.

HERNÍ VELETRHY A VÝSTAVY

Electronic Entertainment Expo – 17.–20. květen 2005
Místo konání: Los Angeles (USA)
Více informací: http://www.e3expo.com

Games Convention - 17.–21. srpen 2005
Místo konání: Lipsko (Německo)
Více informací: http://www.gc-germany.de

Tokyo Game Show – 16.–18. září 2005
Místo konání: Tokio (Japonsko)
Více informací: http://tgs.cesa.or.jp/english

ECTS – srpen/září 2005 (přesný termín není prozatím znám)
Místo konání: Londýn (Velká Británie)
Více informací: http://www.ects.com

Invex – 24.–27. října 2005
Místo konání: Brno (Česká republika)
Více informací: http://www.invex.cz

DOUPĚ DODÁVÁ:

Pro české hráče je nejdostupnější brněnský Invex, byť se nejedná o herní veletrh v pravém slova smyslu. Nicméně i přesto zde hry zastávají důležitou roli a běžný hráč si tu může každoročně vyzkoušet horké novinky, které v té době přicházejí na trh. Druhým nejschůdnějším místem je potom německé Lipsko, kam se dá i z ČR dojet autem za několik málo hodin. A to už je herní veletrh se vším všudy.

Kočka má jen 9 životů...
vy jich můžete žít daleko víc!

doupe.vltava.cz

The Sims 2 University

The Sims 2: University
(datadisk)

Vychází 25.3.2005

Doporučená cena 899 Kč

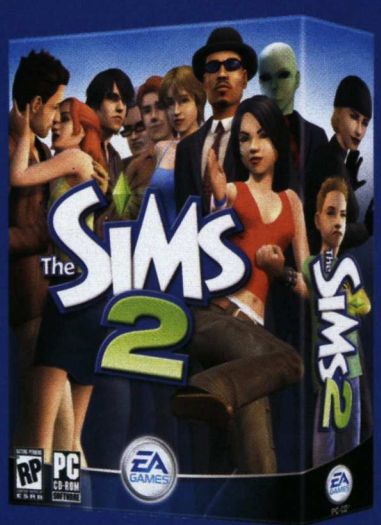
799 Kč

The Sims 2

~~1699 Kč~~

1444 Kč

kompletně v češtině



DoupěnaVltavě
doupe.vltava.cz

Stalker: Shadow

Černobyl, jak ho ještě neznáte

Loni jsme zažili velký (minimálně slovní) souboj mezi příznivci akcí Doom 3 a Half-Life 2. Letošní rok mají akční střílečky zatím jediného favorita - ukrajinský Stalker, který by však měl být než hity roku 2004. Volnost, nelinearita, svoboda – to jsou devizy hry, do níž vkládají naděje všichni, pro které není akční hra jen synonymem tupé několikatihodinové lineární řežby bez možnosti výběru. O Stalkerovi jsme si popovídali s manažerem vývojářského týmu GSC Game World, Olegem Javorovským.

Výrobce GSC Game World **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** www.stalker-game.com **Datum vydání** Květen 2005

[?] Stalker je jedním z nejočekávanějších titulů tohoto roku. Jaký ale vlastně je? V průběhu vývoje hra několikrát změnila žánr, mluvilo se o akci, RPG, pak o FPS. Který žánr nakonec bude hrát prim?

[!] Stalker je survival FPS. Je to FPS, protože hra využívá klasického pohledu z první osoby a hodně se v ní střílí. Neméně důležitou roli ale hraje i nutnost přežití. V první řadě se ocitáte v obrovské neznámé oblasti, kterou tvoří plocha cca 30 čtverečních kilometrů okolo Černobylu, v níž se musíte naučit žít a přežívat. To znamená vyhýbat se radioaktivitě, neviditelným i viditelným anomáliím, bojovat s mutanty, vojáky, cizími stalkery a spoustou různých potvor, disponujících schopnostmi jako telepatie či telekineze. Pro ty, kterým se to zdá málo, jsme přidali i únavový faktor a nutnost jíst. Jsou zde samozřejmě i další činnosti jako komunikace s ostatními postavami, obchodování, RPG prvky, ale základní cíl hry je jasný - přežít.

[?] Hra byla mnohokrát odložena. Proč? Kde se objevily největší problémy?

[!] Když vezmeme v úvahu všechny zmiňované prvky, věřím, že nikdo nebude namítat nic proti tomu, když označím Stalkera za velký ambiciózní projekt. Nechtěli jsme vydání uspěchat, dokud nebude celá hra skutečně dokončená a její prvky do puntíku doladěné.

Největším žroutem času byla problematika umělé inteligence, respektive reálné simulace života v oblasti. Momentálně už jen vychytáváme chyby a vyvažujeme jednotlivé aspekty hry.

JAK SE TĚŠÍME:

Nelinearita je opravdová

[?] Jedním z nejdůležitějších rysů hry je důraz na svobodu a volnost. Ani to se ale neobejde bez nějaké základní dějové linie. Kolik takových povinných misí ve hře bude v porovnání s nepovinnými úkoly?

[!] Ve Stalkerovi narazíte na stovky nepovinných úkolů. Co se týká dějových misí, které posunou příběh vždy o kousek dál, jejich počet bude mnohem menší, něco málo přes deset.

Jan Morkes, zástupce šéfredaktora Schizofrenik v reálu i ve virtuálním prostředí

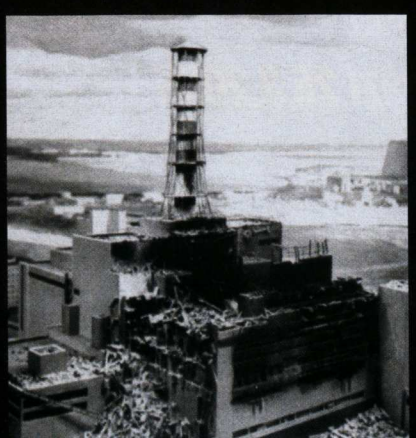
Stalker obsahuje spoustu rozmanitých činností ale základní cíl je jeden – přežít

[?] Jaký je vlastně konečný cíl hry? Stalkeři z knihy, kterou jste se inspirovali (Piknik u cesty/Stalker), dělali vše jen kvůli penězům. Jak motivujete stalkery z Černobylu?

POZADÍ PŘÍBĚHU: ČERNOBYL 2010

Herní Stalker se na rozdíl od své knižní předlohy odehrává na Ukrajině, v oblasti okolo neštěstím proslulé jaderné elektrárny Černobyl. Právě zde totiž došlo 12. dubna 2006 k další ohromné explozi, mnohem horší než v roce 1986. Nikdo dodnes neví, co ji způsobilo, nicméně s největší pravděpodobností byla nechtěným výsledkem vědeckých testů nedaleko původní elektrárny. Vláda chtěla do oblasti vyslat záchranné jednotky, nicméně vzhledem k energickým výbojům v celé oblasti a celkové nebezpečnosti se rozhodla do oblasti vyslat jen automatické roboty. Spojení s nimi však po vstupu do Pásma bylo brzy přerušeno, a tak byla akce zrušena. O několik měsíců později se nebezpečná oblast z hodiny na hodinu rozrostla o pět kilometrů.

V roce 2008 došlo k dalšímu výbuchu, radioaktivní částice spojené s energickými výboji rozšířili, opět oblast o několik kilometrů. V Pásmu byly viděny různé anomálie, zmutovaná zvířata, podivná individua i tajemné přízraky. Armáda celou oblast neprodyšně uzavřela. O dva roky později se konečně atmosféra kolem elektrárny trochu ustálila, takže do jejich okrajových oblastí mohli proniknout první lidé, vědecké týmy, speciální armádní jednotky a kromě nich také amatérští hledači novodobých pokladů a záhad. Nikdo jim neřekne jinak než stalkeři. Jedním z nich budete i vy.



vs of Chernobyl

[!] Konečným cílem hry je objasnění záhady okolo černobylské elektrárny – budete tak muset zjistit, kdo nebo co stojí za podivným výskytem anomálií, nenadálými výbuchy energie… zkrátka kým nebo čím je Pásmo ovládáno. Už na začátku hry se dozvíte o nekalých praktikách v pozadí zóny a postupem času, v souladu s vaším postupem ve hře, se bude vaše podezření prohlubovat.

[?] Bude moci hráč plnit více úkolů zaráz?

[!] Ano, bude možné nechat se „zaúkolovat" dle libosti a bude tudíž jen na vás, které questy splníte a v jakém pořadí.

[?] Je pochopitelné, že zpočátku hráč nebude natolik zkušený, aby dokázal čelit všem nebezpečím v Pásmu. Jak zabráníte tomu, aby se nazdařbůh nevydal do nejnebezpečnějších částí oblasti?

[!] Vytvořili jsme něco na způsob výuky. Nabídneme hráči zpočátku jednodušší mise. Ale bránit mu vrhnout se do nitra Černobylu nebudeme, to za nás může udělat jen strach z Pásma a z tamních nástrah.

Život v Pásmu

[?] Je možné ve hře opustit Pásmo? Budou na jeho hranicích hlídkovat stráže?

[!] Armáda kontroluje celou oblast jak směrem do Pásma, tak z něj ven. Na určitých místech však bude možné se z něj dostat. Když se to tak vezme, i samotná hra nezačíná v Pásmu, ale mimo něj.

[?] V jednom z předchozích rozhovorů jste představili jakési „obří proměny celého Pásma", které čas od času

OBYVATELÉ PÁSMA

Neustálá radioaktivita, časté deště splachující zplodiny na zem, energetické výboje – obyvatelé Pásma mají krušný život a není divu, že mezi nimi moc konvenčních archetypů nenajdete.

Snork – Zmutovaný humanoid, kterému v důsledku rozsáhlé radiace vypadaly vlasy. Potlouká se v Pásmu jako divoké zvíře a jen jeho plynová maska, chybějící rty a znetvořené dásně dávají zapomenout, že toto stvoření bylo kdysi člověkem. Často bývá viděn ve shrbené pozici, jak prozkoumává půdu před sebou.

Slepí psi – Pes, nejlepší přítel člověka? V tomto případě těžko. Vlivem neustálé radiace zmutovala této rase kostra, svaly i smysly. Slepí psi tak nemají dobře vyvinutý zrak, zato však disponují jakýmsi šestým smyslem, který jim umožňuje telepaticky sledovat oběti i přes zdi či jiné překážky. Psi se většinou nepohybují osamoceně, ale ve velkých smečkách o deseti až dvaceti členech.

Controller – Zdeformovaná odhalená horní část těla včetně podivně stavěného krku prozrazuje jediné – máte tu čest s telepatem. To také znamená, že pravděpodobně nebudete mít na tuto úvahu vůbec čas, protože Controller vás zavalil vlnou svých posluhovačů – zombií. Světem kolují zprávy také o údajných příhodách, kdy si Controller dokázal poradit i s myslí zdravých vojáků či jiných lidí.

Zombie – Telepaticky podmaněná lidská bytost se stává zombií. Byť na dálku vypadají jako člověk, nepřítomný výraz, nepřirozené pohyby i slabá koordinace je usvědčují z opaku. Zombie je bezvýhradně oddána svému pánovi a nevykoná nic, co by jí pán nepřikázal. Příkazy poslechne na slovo a poradí si i se složitějšími činnostmi, jako je ovládání zbraní.

Trpaslíci – Odporné znetvořené malé kreaturky pravděpodobně většině hráčů zakalí vzpomínku na sympaťáka Gimliho z Pána prstenů. Trpaslíci jsou nevypočitatelnými kdysi-lidmi, kteří přijali za svůj nový domov podzemí. S nepřáteli se vypořádávají nejčastěji pomocí pastí, svého skvělého orientačního smyslu v podzemí a uměním telekineze. Vzhledem k jejich domácímu prostředí nemají rádi přímé slunce.

změní jeho podobu k nepoznání. Jak často proběhnou v samotné hře?

[!] Říkáme jim výbuchy abnormální energie. Jedná se o pravidelný a častý jev, se kterým se potkáte zhruba každý týden. Tento výbuch je v podstatě velkou energetickou vlnou, která pochází odněkud z centra celé oblasti a s velkou rychlostí projde celým Pásmem. Po každé takové erupci se změní poloha a koncentrace anomálií v oblasti, takže si budete muset dávat pozor i v dříve prozkoumaných oblastech.

Jelikož anomálie mají zároveň pozitivní vliv na vytváření artefaktů, v jejich blízkém okolí můžete po výbuchu nalézt zajímavé a užitečné věcičky, takže přeživší se rozhodně špatně mít nebudou. Nejlepší bude si v okamžiku výbuchu (to, že se k němu schyluje, se dozvíte z indikátoru na obrazovce) najít nějaký dobrý úkryt v podzemí nebo alespoň v nějaké budově a po úspěšném přečkání bouře vyrazit na lov.

[?] Jak bude ve hře zobrazena radioaktivita? A jak se proti ní budou hráči chránit?

[!] Ve hře je speciální indikátor a ikona na obrazovce, která vás informuje v okamžiku, kdy se nějakým způsobem změní hodnota radiace ve vašem těle. Pro zjištění její intenzity budete moci využít služeb Geigerova počítače, případně speciálních ochranných obleků. Nic není ztraceno ani v případech, kdy budete bez nich. Těžkou radiaci z těla vyženete i pomocí speciálních tablet anebo jednoduším způsobem – vodkou :-) (proto se doporučuje mít s sebou v Pásmu vždy obě ingredience v dostatečném množství).

[?] Docela originálně (na poměry FPS) vypadá i starost o jídlo. Jak často bude muset stalker jíst? Jak si bude jídlo obstarávat?

[!] Snažili jsme se ve vztahu k jídlu o realistický přístup, i když zároveň jsme brali v úvahu jisté meze, aby hra zůstala zábavná. Ve výsledku bude potřeba jíst zhruba jednou až dvakrát denně.

Ve hře bude ukazatel sytosti, takže už od pohledu zjistíte, jak na tom jste a jestli náhodou neomdlíváte či rovnou neumíráte hlady. Co se týče výběru jídla, k dispozici budou masové konzervy, chleba nebo, v nejhorším případě i krysy. Jak říkáme tady na Ukrajině: „Válka je válka, ale jídlo, to musí mít svůj přesný čas." :-)

Těžkou radiaci z těla vyženete i pomocí speciálních tablet anebo jednoduším způsobem – vodkou

Sám i s přáteli

[?] Ve hře by se mělo objevit několik frakcí stalkerů. Kolik jich bude? Bude se k nim moci hráč v průběhu hry přidat?

[!] Ano, v Pásmu se vyskytuje několik frakcí, ke kterým se budete moci přidat. Vše bude záležet na tom, jak se budete chovat ve hře. Podle toho vás budou klany hodnotit a rozhodovat se, jestli vás přijmou nebo ne. Pokud se vám podaří některý klan přesvědčit, získáte přístup ke speciálním misím, vybavení apod.

[?] Pomohou nám případní spojenci i v misích?

[!] Ze svého PDA můžete volat o pomoc, kdykoliv to budete potřebovat. Tuto zprávu však zachytí všichni v okolí, takže nikdy nebudete vědět, kdo vám přijde na pomoc. Může to být spojenecký stalker nebo také bandita, který vám pomůže leda s vyprázdněním vašeho batohu. Naděje ale umírá poslední. :-)

[?] Budeme se muset v průběhu hry přidat k nějaké skupině stalkerů nebo bude možné zůstat osamělým vlkem, který se sám bude toulat Pásmem?

[!] Je to jen a jen na vás. Můžete se stát členem klanu, stejně jako být celou dobu sám.

[?] To zní přinejmenším zajímavě. Když se tedy rozhodnu uchvátit nějaký klan svým uměním, co pro to musím udělat? Co všechno může ovlivnit moji reputaci ve hře?

[!] Hra bere v úvahu spoustu faktorů. V prvé řadě samozřejmě fakt, jak se chováte – můžete být dobrý, zlý nebo neutrální – to přitom ovlivníte jen a jen svými činy. Pak je tu samozřejmě spousta dalších věcí. Ostatní stalkeři se budou nejdříve zajímat o to, jak zkušený jste, kolik toho máte za sebou atd. – a teprve poté s vámi i komunikovat. Dohromady všechny tyto náležitosti, tvořící váš charakter, ovlivní i to, jak hra skončí.

Ukrajinské bestie

[?] Je Stalker více akční hrou nebo simulací?

[!] Stalker zachovává rovnováhu mezi oběma. Řekl bych ale, že je hlavně o životě v Pásmu – každá příšera, každé stvoření, zvíře nebo stalker má schopnost žít a přežívat v něm. Ať už je vezmete a vypustíte kdekoliv v oblasti, vždy to dokáží, najdou si svůj úkryt, kam budou chodit spát, lovit apod. Vytvořili jsme několik druhů inteligence

KNIŽNÍ PŘEDLOHA

Scifi román bratří Strugackých, ze kterého tvůrci hry vycházeli, vyšel už v roce 1978. Z toho důvodu je jasné, že se neodehrává na Ukrajině a už vůbec ne okolo černobylské elektrárny. Pásmo zde ale je také, jeho vznik však zapříčinila návštěva mimozemské civilizace. Ta proměnila danou oblast k nepoznání. Kniha sleduje osudy jednoho ze stalkerů, který se rozhodl vydělávat si na živobytí toulkami v zakázané oblasti a prodáváním nalezených artefaktů. Pásmo je mnohem strašlivější než ve hře, i když se v něm vůbec nestřílí, anomálie a nestabilní oblasti z něj vytvářejí místo, kterému se každý vyhýbá velkým obloukem. Krom nebezpečí zevnitř Pásma navíc stalkeři bojují i s vládními jednotkami, které zde organizují vědecké pozorování nalezených materiálů. Více o knize se dozvíte ve speciálním článku na online Doupěti – ID 108917 (číslo vložte do okna pro vyhledávání).

zvlášť pro každý druh obyvatel herního světa, přičemž každý je v něčem výjimečný. Stalkerové se například umějí nejen přizpůsobit prostředí a přežít, ale také mají schopnost pohotové komunikace, hledání artefaktů, plnění úkolů (v tom budou soupeřit s vámi) a taktického boje.

Mám-li přímo odpovědět na vaši otázku, pak je Stalker spíše simulací, jehož hratelnost se opírá o slušnou dávku akce. Skoro vždy budete mít příležitost pořádně si zastřílet.

[?] Jak bude vyřešen systém save-pointů? Bude možné ukládat hru kdekoliv nebo jen v základně?

[!] To bude pravděpodobně záležet na zvolené úrovni obtížnosti. Na nejlehčí obtížnost by mělo být možné uložit hru kdykoliv a kdekoliv, na normální také, ovšem pouze za situace, nebudete-li zrovna bojovat atd.

[?] Kolik bude ve hře druhů nepřátel? Můžete nám nějaké představit?

[!] Máme jich tolik, že můžeme osídlit celé Pásmo a na základě jejich různorodosti vytvořit rozmanité oblasti. Spoustu zmutovaných stvoření jsme už představili, včetně těch zvláštních, s abnormálními schopnostmi, např. Telekinetic Dwarf (trpaslík se schopností telekineze, kterou využívá při napadení – na nepřátele vrhá okolo stojící předměty – viz boxík), Controller, který naopak ovládá telepatii, takže dokáže na svou obranu shromáždit zvířata nebo mutanty ze svého okolí a je dost obtížné ho najít a zneškodnit.

Na oficiálních stránkách www.stalker-game.com jsme nedávno představili další zajímavou kreaturku – Snork, což je humanoidní potvora s plynovou maskou na tváři. Nejzajímavější na ní je, že vyšla z velké fanouškovské soutěže a celou ji vytvořil jeden z fandů.

[?] Jaký typ nepřítele se líbí nejvíce vám osobně?

[!] Nejvíce se mi líbí Bloodsucker – je děsivý a navíc se snadno může stát neviditelným.

[?] Na začátku jsme se bavili o důvodech odložení Stalkera, je tedy aktuální plánované datum vydání (květen 2005) reálné?

[!] Asi chápete, že nemáme žádný důvod vydání hry schválně zdržovat. Děláme všechno proto, aby se Stalker na trhu objevil, co nejdříve to půjde, ale hru vydáme teprve v okamžiku, kdy s ní budeme všichni zcela spokojeni. Je před námi ještě hodně testování a ladění. Vše, co k datu vydání mohu nyní říci, je, že se čekání určitě vyplatí.

TĚŠÍME SE:

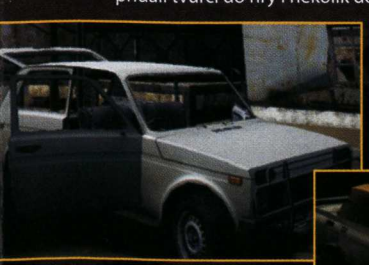
Po dlouhé době nelineární střílečka
Stovky vedlejších questů
Klany stalkerů
Depresivní atmosféra černobylské oblasti
Volnost v pohybu i rozhodování

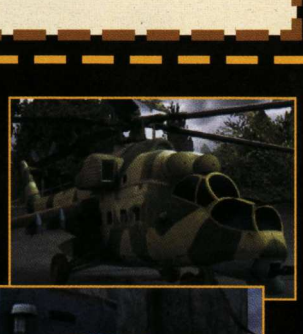
BOJÍME SE:

Umělé inteligence
Jak se autorům vše povede dát dohromady

PROČ CHODIT PĚŠKY?

Pásmo okolo černobylské elektrárny má mít okolo 30 čtverečních kilometrů, což není zrovna málo. Ale nebojte se, aby vás při hledání artefaktů neboleli nohy, přidali tvůrci do hry i několik dopravních prostředků.





inzerce »

DXT Computers
KONFIGURACE PC NA PŘÁNÍ
NOVOROČNÍ SLEVY
SOFTWARE V HODNOTĚ NĚKOLIKA TISÍC KČ ZDARMA
VÝHODNÉ SPLÁTKY
AKCE
NOVĚ! VYKOUPÍME VAŠE STARÉ PC PROTIHODNOTOU!

DXT KOMPLET SPECIAL
AMD Sempron 2300+, 256MB DDR, 40GB HDD
FDD 3.5", VGA SIS 2D/3Dint, SB 3D 5+1 surround sound, LAN 10/100 Mb/s, DVD-ROM 16x/48x,
17" monitor TCO 95, klávesnice, myš
od 340,-/měs. s DPH 11.889,-
9.990,-

DXT KOMPLET MAX
AMD Sempron 2600+, 256MB DDR, 80GB HDD,
FDD 3.5", VGA ATI 9600 128MB, SB 3D 5+1 surround Sound, LAN 10/100 Mb/s, DVD-RW/CD-RW,
17" monitor TCO95 FLAT repro, klávesnice, myš
SLEVA
od 500,-/měs. s DPH 17.838,-
14.990,-

VÝHODNÝ NOTEBOOK
PRESTIGIO CAVALIERE 143
Intel Celeron 1,5GHz, Display TFT 14", LCD1024x768
HDD 40GB 5400 RPM, LI-ON baterie, Hmotnost 2,7kg
RAM 256 DDR, Combo DVD/CD-RW
od 661,-/měs. s DPH 23.193,-
TIP 19.490,-

PRESTIŽNÍ ZNAČKA POČÍTAČŮ
MINIMÁLNÍ CENY

VÝBĚR Z PC SESTAV:
SESTAVÍME VÁM POČÍTAČ PŘESNĚ NA MÍRU

Každý počítač DXT prochází náročnými výstupními testy s maximálně vyladěným BIOSem a ztišeným chodem ventilátorů.

DXT WORKSTATION
AMD Sempron 2300+
operační paměť 256MB DDR, HDD 40GB 7200 ot, FDD 3.5", 3D grafická karta up 32MB, SB 5+1 surround sound, LAN
HIT SLEVA
od 198,-/měs. s DPH 7.128,-
5.990,-

DXT EURO PC+
Intel Celeron 2,66GHz C330
operační paměť 256MB DDR, HDD 80GB, 7200 ot, FDD 3.5" 3D grafická karta GF4000 128MB TV, 3D stereo surround, DVD-ROM, LAN
SLEVA
od 314,-/měs. s DPH 11.293,-
9.490,-

DXT GAMES 007
AMD Sempron 2800+
operační paměť 256MB DDR, HDD 80GB 7200 ot, FDD 3.5", 3D grafická karta GF 4 128MB, AGP, SB 3D stereo surround, LAN, DVD-ROM
SLEVA
od 330,-/měs. s DPH 11.888,-
9.990,-

DXT TURBO 3000
AMD Athlon 64 XP 3000+
operační paměť 256MB DDR, HDD 80GB 7200 ot, FDD 3.5", 3D graf. ATI Radeon 9600 128MB, SB 5+1 surround, DVD-ROM 16x48x LAN
AKCE
od 446,-/měs. s DPH 16.053,-
13.490,-

ZÍSKANÁ PRESTIŽNÍ OCENĚNÍ:
4x CHIP tip PCWORLD TOP PRODUKT

DOPRAVA ZDARMA
EXPRESNĚ PO CELÉ ČR DO 24h
... A VÍCE NEŽ 10.000 POLOŽEK K PC A KOMPONENTŮM ZA EXTRÉMNĚ NÍZKÉ CENY!!
271 742 467

Provozní doba: Po - Pá: 9,30 - 18,00h; So: 10:00 - 14:00h

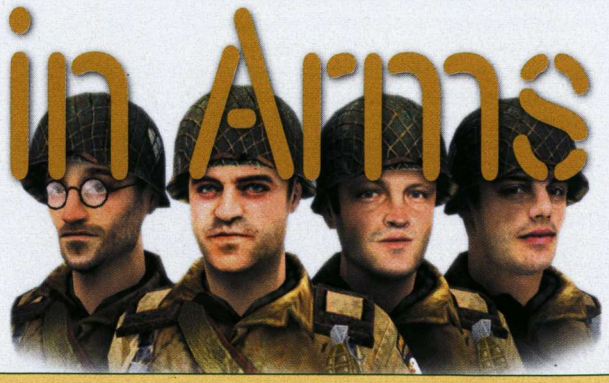
PRAHA 10 - Krymská 35, Tel.: 271 742 467, 69
BRNO - Kamenná 1, Tel.: 543 211 417, 776 149 814
LIBEREC - Husova 33, Tel./fax: 485 108 644
PLZEŇ - Klášterní 25, Tel.: 377 455 388, 89
ZLÍN - Vodní 453, Tel.: 577 431 491/ 603 547 322
JIHLAVA - Havířská 22, Tel./fax: 567 150 060
OSTRAVA - 28. října 215, Tel./fax: 596 634 908
OLOMOUC - Masarykova tř. 28, Tel.: 585 423 895
HRADEC KRÁLOVÉ - Pražská 590, Tel.: 495 535 754
ÚSTÍ N. LABEM - Hrnčířská 18, Tel.: 475 209 312
KARLOVY VARY - Sokolovská 80, Tel.: 353 540 630
Č. BUDĚJOVICE - Husova 109, Tel.: 385 310 025
MARIÁNSKÉ L. - Kubelíkova 805, Tel.: 354 627 601

Ceny jsou uvedeny bez DPH, v kategorii silver, platné při předložení této inzerce do 14 dnů od distribuce a platbě v hotovosti. Změna cen a sortimentu vyhrazena. Doprava zdarma platí pro objednávky nad 10.000,- Kč. Tiskové chyby vyhrazeny.

www.dxt.cz

Brothers in Arms

Bude válka. Opravdová válka!



Výrobce Gearbox Software **Vydavatel** UbiSoft **Distributor v ČR** Playman
Homepage www.brothersinarmsgame.com **Datum vydání** 1. čtvrtletí 2005

Když budete chtít coby vývojář vytvořit prodejně úspěšný titul, čistě statisticky nebudete dlouho váhat a vyberete si za žánr svého projekt akční střílečku. Nejlépe FPS. Ty jsou jednoduché na pochopení, neboť u nich logické myšlení střídají reflexy a schopnost rychle reagovat. Ve většině případů poskytují vytouženou hratelnost, dají se použít pro chvilkové odreagování. Spustíte je, zastřelíte několik nepřátel a aniž byste si museli pamatovat, co jste řekli druidovi v pětašedesátém kole, směle pokračujete dál. A co je nejdůležitější, ty nejlepší z nich se skvěle prodávají.

Když je voják postřelen do ruky, jen stěží bude mířit jako předtím

Obzvláště oblíbené jsou pak válečné akce, v nichž se vydáváte napospas osudu ve šlépějích skutečných i anonymních osob naší bohaté historie. Pro příklad není třeba chodit daleko – hity posledních let nesou názvy jako Medal of Honor nebo Call of Duty. Zařadí se mezi ně i Brothers in Arms?

Realita nadevše

Hlavní přednosti hry měla být už od prvopočátku vývoje sázka na realistické ztvárnění. Autoři strávili mnoho času konzultacemi jak s profesionály, tak i hrstkou přeživších vojáků, kteří některou z válek prožili na vlastní kůži. Nechybělo ani důkladné zkoumání dobové techniky. Nejbizarněji zní až puntičkářská snaha o zcela autentické lokace. Také si pamatujete starou černobílou fotku z propagačních materiálů, která je rozpůlená a doplněná obrázkem ze hry? Bude takový Brothers in Arms celý nebo jde jen o plané výkřiky? Když bude realita skutečně na vysoké úrovni, půjde ještě stále o hru pro masy? To vše je jen zlomek problémů, které tíží vývojářský tým Gearbox.

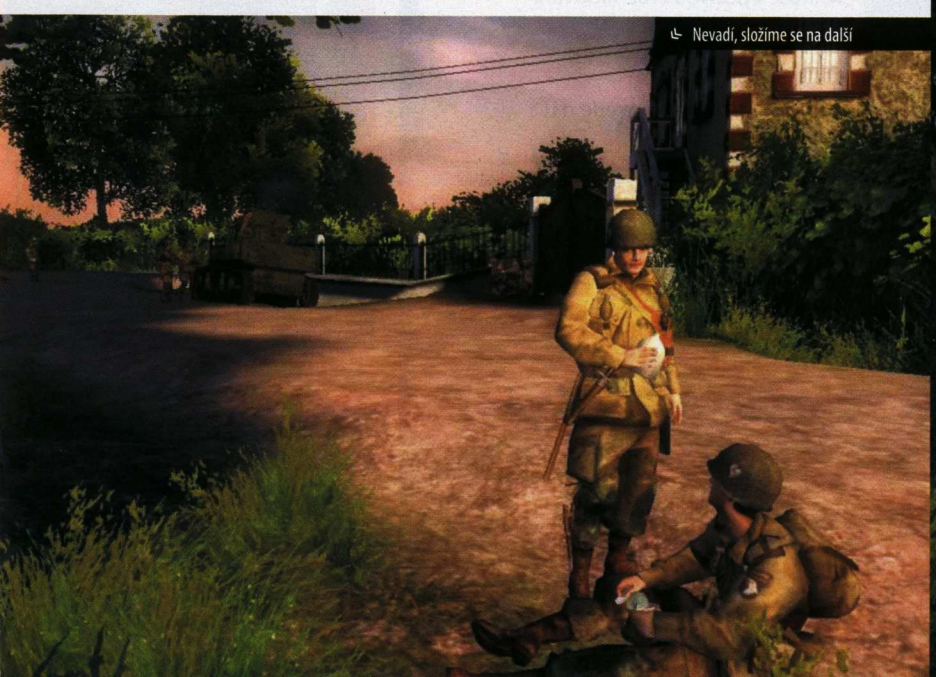
Příprava na invazi

Hlavním hrdinou hry, jehož tělo, tvář i jméno si propůjčíte, je seržant Matt Baker. Právě se připravuje se sto první výsadkovou na bájnou operaci, nazvanou stručně a výstižně – Den D. Coby velitel roty 502 má za úkol spasit svět. Nebo ne. Jelikož se nejedná o střílečku ve stylu nesmrtelného Ramba, je hlavním úkolem přežít. Přežít a snažit se být nápomocen při útoku na německé linie.

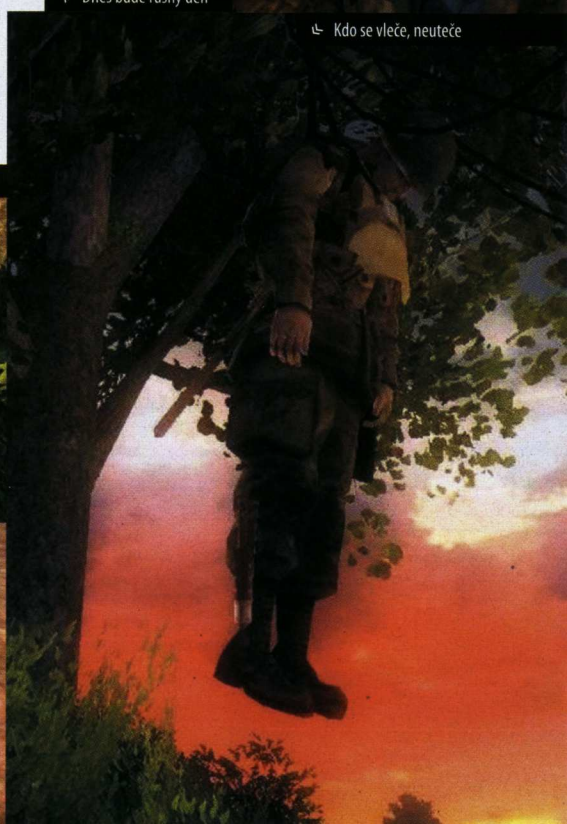
Vše začíná v oblasti Normandie. V podstatě se celá hra odehrává právě zde. V kůži vojáka budete pouze jediný týden, kdy stihnete splnit zhruba dvacítku různých úkolů a příkazů vedení. Mimo hru tak zůstávají zálety do Berlíny či na východní frontu, které jsou pro konkurenční tituly typické.

Jak jsem již zmínil, hlavní hrdina se pyšní hodností seržant. Přestože se v stupních zelené

Dnes bude rušný den



Nevadí, složíme se na další



Kdo se vleče, neuteče

Tady pijeme my

Guma nebo skutečný člověk?

Autoři se dušují, že Brothers in Arms budou disponovat umělou inteligencí na vysoké úrovni. Vojáci se v různých situacích mají chovat jako skuteční lidé. Když začne palba do vašich řad, nebudou stát jako tvrdé Y, ale je jejich pud sebezáchovy je nelítostně strhne k zemi. Dokonce budou natolik chytří (to se týká spíše nepřátel), že se budou snažit dovedně využívat krycí palbu s překvapivými přesuny. A jelikož je lidská psychika křehká, někdy voják zcela zpanikaří, neuposlechne rozkaz nadřízeného a zůstane strachy bez sebe ležet v zákrytu.

Ani mimo bojiště se nechovají vaši podřízení tak, jak by se z mnohých vtipů ve stylu „zelených gum" mohlo zdát. Ve chvílích volna spolu normálně komunikují, sledují okolní terén a také jako správní podřízení vás.

Vraťme se však raději zpátky do boje, protože právě ten je hlavní částí Brothers in Arms. Jeho zmiňovaná realističnost se neomezuje pouze na autentické mise a prostředí. Už jen fakt, že byste na bojišti marně hledali lékárničku nebo že naprosto chybí stav zdraví, o ledasčem napovídá. Hra dosti připomíná českou Operation Flashpoint, kde stačily dvě nebo tři rány a získali jste permanentku do věčných lovišť. Voják v Brothers in Arms toho sice snese víc, ale míra poškození se přímo projeví na jeho schopnostech. Když je například postřelen do ruky, jen stěží bude mířit jako předtím. Zásah do nohy zase znamená jisté zpomalení pohybu.

Lidská psychika je křehká, a tak může voják zcela zpanikařit, neuposlechnout rozkaz nadřízeného a zůstat strachy bez sebe ležet v úkrytu

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Nerozumí ničemu, ale myslí to upřímně

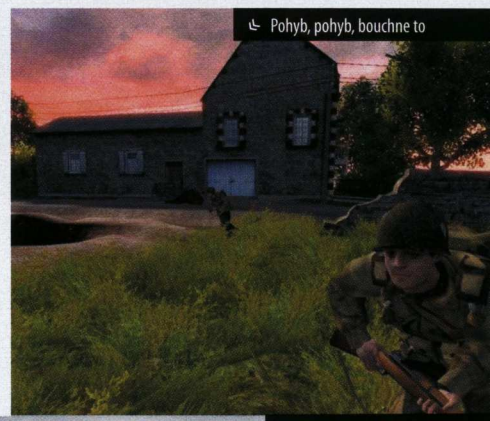
důležitosti příliš nevyznám, něco mi říká, že byste pod sebou měli mít a také budete mít další vojáky. V řeči čísel to jsou hned dva týmy po třech lidech.

Jeden tým útočí, napadá a překvapuje nepřítele. Mezitím se druhý stará o to, abyste nepadli do nějaké léčky, a zajišťuje akci takzvanou krycí palbou. V kůži velitele budete muset práci obou jednotek vzájemně koordinovat. Necháte-li oba týmy bez rozkazů, budou jednat dle svého vlastního uvážení. Většinou však bude mnohem pohodlnější svým svěřencům vysvětlit, kam se mají přesunout a na koho zaútočit. Stačí pak zvolit příslušný tým a myší udat místo a akci, která se automaticky vygeneruje podle cíle, jenž jste označili.

Doposud jen zřídka viděným prvkem je taktický pohled, který by se dal přiřadit k strategickým prvkům hry. Z pohledu první osoby se jako mávnutím kouzelného proutku dostanete skoro do ptačí perspektivy a můžete sledovat, kde je který objekt, kde který nepřítel a samozřejmě také zadávat příkazy. Naštěstí tím není poškozena idea realističnosti. Na interaktivní mapě totiž vidíte pouze nepřátele, které jste již předtím identifikovali a určili jejich pozice. Žádné podvádění se tedy nekoná.

VÝROBCE: GEARBOX SOFTWARE

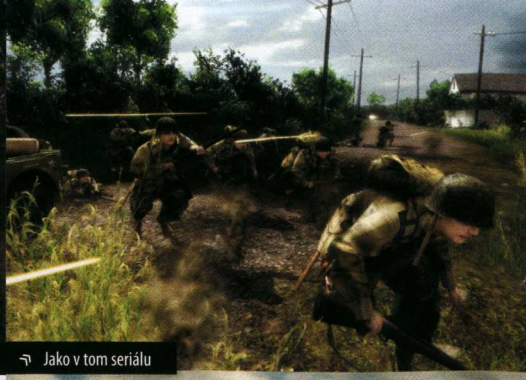
Jedná se o první samostatný titul společnosti Gearbox, ale i tak je jejich jméno dosti známé. Proslavili se především pracemi na datadiscích k Half-Life, například Blue Shift nebo Opposing Force. K vrcholu jejich „úspěchu" prozatím patří Counter Strike: Condition Zero, který po nesčetném množství odkladů nepadl na příliš úrodnou půdu. Do jejich portfolia by se dal zařadit třeba i nepříliš povedený James Bond 007: Nightfire. Vyjdou na výsluní prostřednictvím Brothers in Arms?


Pohyb, pohyb, bouchne to

Tomu říkám off-road

Já mu to tam napálím

Lup ho tam, přímo mezi oči



Jako v tom seriálu

9mm argumentů

Na začátku jsem hovořil o tom, že autoři strávili mnoho času zjišťováním podrobností zvolené doby. Zlí jazykové dokonce tvrdí, že přespávali v archívech, aby do sebe vstřebali co nejvíce informací. Ať už je pravda jakákoliv, dle videí a screenshotů je patrné, že se ve hře setkáme s reálnými modely zbraní. Zvučné jméno střídá jiné, a tak se můžete těšit na tradiční M1 Garand nebo německý rozparovač MG-42.

Každý voják u sebe bude moci mít maximálně dvě zbraně a několik granátů. Neexistuje tedy varianta a la Doom, kdy s sebou na zádech nosíte celou zbrojovku. Ve hře upotřebíte i nepřátelské prostředky, povětšinou po zlikvidovaných vojácích.

JAK SE TĚŠÍME:

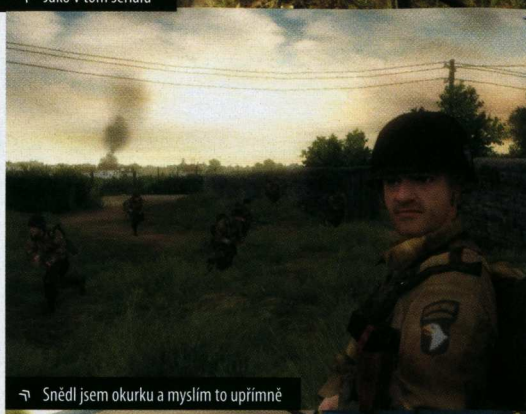
Střelba sama o sobě je velice reálná. V běžném pohledu se vůbec nezobrazuje mířící kříž uprostřed obrazovky, čímž se z takovéto palby opravdu stává „střelba od boku". Pro přesnější zamíření musíte zastavit a využít „vietcongovského" pohledu přes mířidla. Ručka se ale někdy chvěje (hlavně když po ní stékají vlastní prameny krve), takže i tak to nebude žádná sláva.

Stačí dvě nebo tři rány, a hurá do věčných lovišť

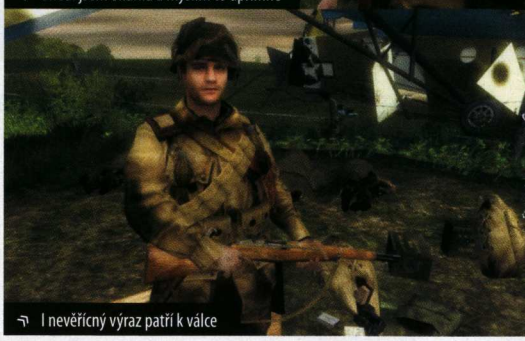
Devatero hor, devatero řek

Engine, na němž Brothers in Arms běží, umožňuje vykreslování rozlehlých exteriérů, ale ani interiéry mu nejsou cizí (ovšem těch zde naleznete skutečně jen minimum). K realitě napomáhá i možnost zničit naprosto vše. Přestože je jasné, že jednou kulkou neskolíte k zemi zídku, tank by si s ní měl údajně hravě poradit. Grafika by měla disponovat i propracovanými kouřovými a světelnými efekty. Obzvláště noční mise mají vypadat úchvatně. V jednom z trailerů byla vyobrazena sestřelená stíhačka padající k zemi kousek od pěchoty. Kouř a výbuch byl velmi efektní. Pokud se autoři budou držet nasazené laťky, mělo by se jednat o důstojného nástupce atmosférického Call of Duty.

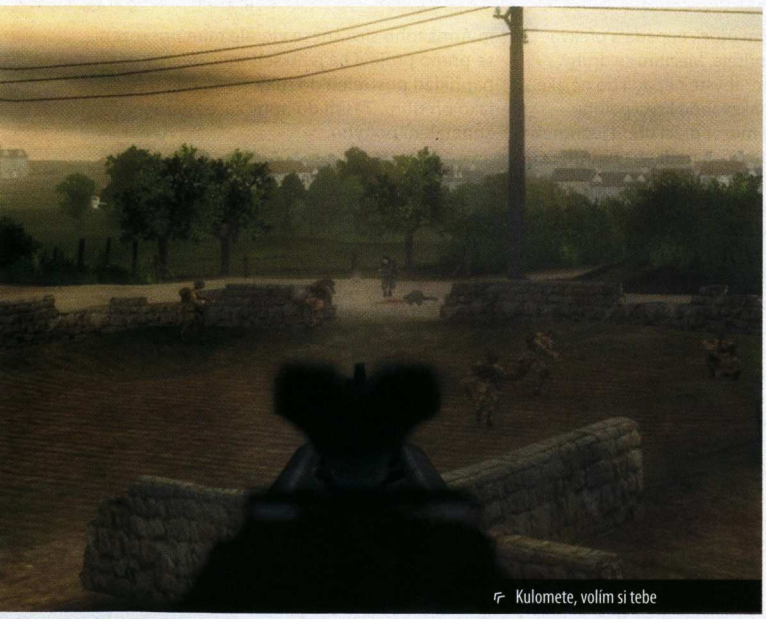
Není se však třeba omezovat jen na atmosféru. Brothers in Arms vypadají lépe než jako pouhý realistický bratříček známých konkurentů. Pokud se tvůrcům podaří najít tu správnou zlatou střední cestu mezi filmovostí Call of Duty a realističností Hidden and Dangerous 2, dobře skloubit akční složku s nutností taktizovat a ještě vše zkombinovat s obstojnou umělou inteligencí vojáků, máme se rozhodně na co těšit. Nezbývá než doufat, že nepřijde žádné další odložení a my si všech skvostů hry vychutnáme již v horizontu několika týdnů.



Snědl jsem okurku a myslím to upřímně



I nevěřícný výraz patří k válce



Kulomete, volím si tebe

TĚŠÍME SE:

- Hutná atmosféra
- Autentický zážitek z boje
- Taktický mód

BOJÍME SE:

- Taktický mód bude přežitkem
- Hardwarové nároky
- Další odložení

Autoři nám zjevně hrají do noty. Akční střílečka z prostředí druhé světové války, to je to, co střednímu proudu většinou voní. A když k tomu ještě naslibují hutnou atmosféru, autentické zážitky z boje a nový taktický mód, na který se tolik těšíme, není divu, že Brothers in Arms sklízí ocenění ještě před samotným vydáním.

Slovo odborníka:

Marek Španěl
Bohemia Interactive Studio (Operace Flashpoint)

Brothers in Arms na mě působí filmovým a zároveň velmi autentickým dojmem. Ve srovnání s dosud vydanými akčními hrami z druhé světové války je to pro mě zatím jasná jednička a jsem velmi zvědavý, jestli hra nakonec splní má očekávání.

DOUPĚ.CZ

internetový magazín o počítačových hrách

- desítky PC recenzí každý měsíc
- články o konzolích současné i budoucí generace
- aktuální zpravodajství ze světa PC i konzolí
- komplexní tématické články
- inspirativní úvahy o herní problematice
- každý den jedna plná hra zdarma

Unikátní rubriky:

Hrajte online (váš průvodce světem online her)
Herní blesk (netradiční pohled na herní svět)
Byznys hrátky (každý týden informace z herního byznysu)
Nové hry (informace o aktuálních novinkách)
Nová mega (souhrn aktuálních demoverzí, videí a dalších materiálů)

PŘIPOJ SE K NÁM!

TOP 5 článků měsíce ledna na Doupě.cz

Nejlepší hry roku 2004 podle autorů Doupěte (109632)

Herní blesk: příští GTA v Česku?! (109656)

Nové hry na obzoru: Age of Empires 3 (109598)

WarCraft DotA - nejlepší mod od Counter Strike (109623)

První dojmy: Nintendo DS - potěšení z doteků (109724)

Články získáte vyhledání jejich čísla na stránkách www.doupe.cz

Nové Doupě.cz startuje již v průběhu února 2005. Sledujte naše stránky!

Dungeon Siege 2

Meče rezavějí, plameny pochodní hasnou… ale ne na dlouho!

Michal Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok

Výrobce Gas Powered Games **Vydavatel** Microsoft **Distribuce v ČR** Playman **Homepage** www.dungeonsiege.com **Datum vydání** Jaro 2005

Kdyby byly hry infekční, byli bychom v roce 1998 svědky zrodu epidemie jménem hack-and-slash. Bylo to Diablo z dílen Blizzardu, které definovalo subžánr akčních RPG, v nichž dialogy a příběh ustupují drtivému náporu akce. Choroba to byla vskutku nakažlivá. Nezachvátila totiž pouze tisíce hráčů, ale počátkem roku 2002 jí mezi jinými podlehl i herní guru Chris Taylor. Původní myšlenku hitu Diablo znovu oživil ve svém hýčkaném projektu Dungeon Siege. Autoři nedávno odložili datum vydání druhého dílu na jaro tohoto roku, je tedy vhodné si připomenout, na co se můžeme těšit.

Postavy se k nám nepřidají jen pro dobro věci nebo zajímavě vypouklý hrudní plát válečnice

Vyleštěte zbroj!

Dungeon Siege II vrhne hráče rovných sto let za události zachycené v první části epického vyprávění. Záchranou fantastického království Ehb a později, v datadisku, i celého kontinentu Aranna nic neskončilo. Zemí se jako smršť prohání občanská válka, z níž nejvíce těží samozvaný tyran Valdis. Právě z řad jeho stoupenců se rekrutuje hlavní hrdina, aby se vydal na svou pouť dlážděnou tisíci usekaných údů, desítkami rozmanitých prostředí a v neposlední řadě také strhující hratelností. Autoři jsou ohledně detailů skoupí na slovo, vyzdvihují však zejména výpravu, jež dodá příběhu až nezvyklou hloubku. Prostředkem, který k tomu tvůrci hodlají využít, není jen komplexní a rozlehlý svět nebo úchvatné střihové sekvence, ale také spjatost mnoha vedlejších charakterů s hlavním příběhem.

Skupina hráči svěřených dobrodruhů byla základní esencí prvního dílu. Pokračování jde v tomto ohledu ještě dál a postavy se k nám již nepřidají jen pro dobro věci nebo zajímavě vypouklý hrudní plát naší válečnice. Každý charakter totiž hraje svou unikátní roli, má vlastní poslání, a hráč tak bude muset často odbočit od hlavní linie, aby kýženou postavu získal na svou stranu. Z tohoto důvodu bychom se měli dočkat větší míry dialogů, a to nejen s NPC, ale po vzoru Baldur's Gate také mezi členy vlastní party. Sám hráč si na počátku vybere, zda se kromě člověka snadněji ztotožní s obligátním elfem, méně klasickou dryádou, či půlobrem.

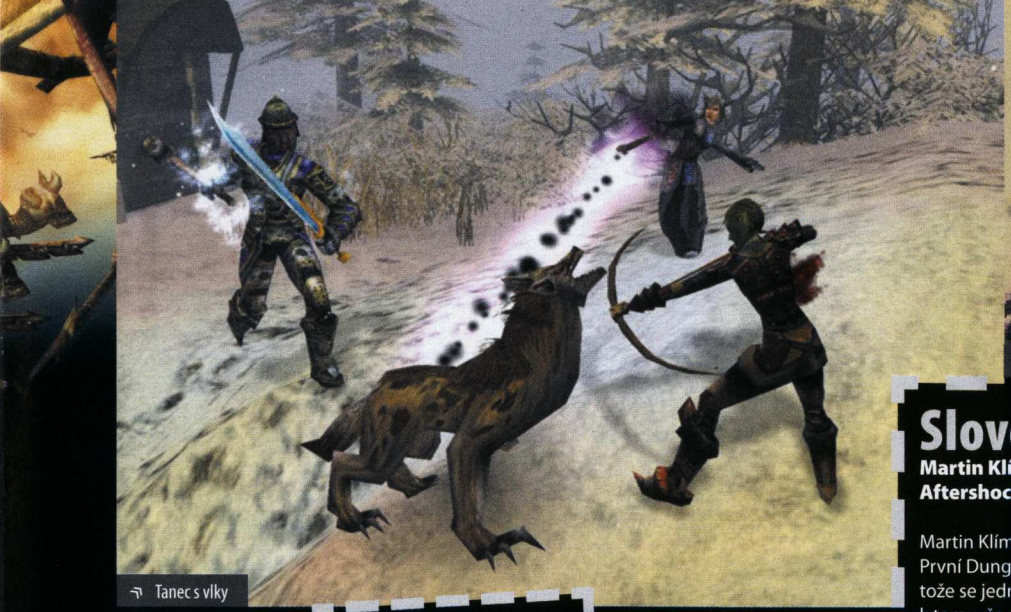
Broušení detailů

Původní Dungeon Siege rozdělilo herní komunitu do dvou skupin. Jedna oslavovala nebrždený spád a akci, ostatní spílali jednoduchosti herního modelu a linearitě, dovolující asi tolik odboček, jako příprava espresa (bez cukru a smetany). Gas Powered Games se rozhodli nezklamat zejména první skupinu. Po stránce hratelnosti tak DS II nabídne přibližně to samé, co jeho předchůdce, ovšem s množstvím nových detailů.

Skupinová bitka na mostě

Není nad pořádný oštěp. Železný by záviděl

Noví vypadají k světu



Tanec s vlky

Letím, já letím!

Slovo odborníka:

Martin Klíma, hlavní designér UFO: Aftershock

Martin Klíma, hlavní designér UFO: Aftershock
První Dungeon Siege pro mě bylo tak trochu zklamání, protože se jednalo spíše o akční hru než hru na hrdiny. Vzhledem k tomu, že právě proto byla tak úspěšná, předpokládám, že to bude platit o pokračování - i když podle dostupných zpráv se zdá, že autoři se snaží přidat víc RPG prvků. Nepochybně bude vypadat velmi pěkně po vizuální stránce.

JAK SE TĚŠÍME:

Krásy fantastického světa

Například po smrti postavy již nevypadnou všechny její věci na zem a také mula v roli nosiče zavazadel se dočká revize v podobě hned několika druhů zvířat.

Kromě zmíněných (a v zásadě spíše nepodstatných) vylepšení hodlají autoři dopilovat i vývoj postav. Samotná koncepce však má zůstat takřka beze změn, což může být ve výsledku mírně kontraproduktivní. Statistiky totiž minule rostly v závislosti na zranění uštědřeném nepřátelům a na preferovaném způsobu boje. Válečníkům vzrůstala rychleji síla, mágům inteligence. To je nepochybně skvělé, problém však nastal, když některá z postav převyšovala ostatní, v boji získávala více zkušeností a s koncem hry utekla ostatním členům party s vervou olympijského běžce. Uvidíme, zda tomuto problému autoři věnují dostatek pozornosti. Prozatím se hráč může připravit na rozvětvení stromu charakteristik postavy. Diferenciace válečník / lučištník / mág se vrací v plné síle, nicméně takový bojovník se nyní bude muset rozhodnout, zda si v noci dá pod polštář sekeru, meč nebo dvě slabší zbraně najednou. Dosud neodtajněnou specialitou pak zůstávají speciální síly využitelné v průběhu boje. Inspirace dalším z produktů firmy Blizzard je zřejmá.

Dungeon Siege ohromí rozlehlostí herního světa, jenž se načítá průběžně a nás tak nebudou zdržovat jakékoliv nahrávací obrazovky. Také rozdělení do tří aktů bude více méně pouze symbolické. Dobrou zprávou je, že kompaktní a souvislou výpravu napříč celým světem Aranna zpestří desítky postranních úkolů, jejichž počet by se měl od prvního dílu téměř ztrojnásobit. Autoři si pochvalují zejména rozmanitost herních situací: nestane se často, aby ke splnění úkolu stačil nabroušený meč a silná paže. Obřímu množství úkolů bude nově poplatný i deník, který schraňuje veškeré důležité detaily i hráčovy poznámky a třídí nejdůležitější příběhová fakta.

Ztvárnění rozlehlého světa si zakládá spíše na zajímavé stylizaci pestrých prostředí než na počtu polygonů. Ačkoliv hra využije upravený engine z původní Dungeon Siege, je to právě velkorysá a různorodá architektura lokací, která by měla strhnout naše oči. A nejen ta – v oficiálních trailerech byla mimo jiné odhalena část bestiáře, jenž se nevyhýbá majestátním drakům, harpyjím a impresivním, obrovským monstrům. Zplozenci pekel by nyní navíc neměli být nijak hloupí. Malá stvoření tak v džungli šikovně využijí podrostu k maskování, a pokud bude mít nepřítel namále, chytře se stáhne ke skupině číhající opodál.

Dungeon Siege II slibuje potěšit zejména ty, jimž se líbil první díl. Jakýkoliv odklon od divokého vraždění protivníků se zřejmě neuskuteční, zato však autoři slibují další epickou, strhující výpravu za záchranou nádherného světa. A to bychom si rozhodně neměli nechat ujít.

Nestane se často, aby ke splnění úkolu stačil nabroušený meč a silná paže

Uhni tomuhle

Herní prostředí překypují atmosférou

TĚŠÍME SE:

Strhující dobrodružství
Množství úkolů
Pestré prostředí

BOJÍME SE:

Přílišná linearita
Málo inovací
Postarší engine

Dungeon Siege II nehodlá zbořit hranice akčních RPG, ale pouze rozvine nejlepší prvky z minulého dílu. Příznivci fantastických světů, epických příběhů a neohrožených hrdinů si jistě opět přijdou na své.

Dragonshard

Dračí Doupě ve strategickém hávu

Výrobce Liquid Entertainment **Vydavatel** Atari **Distributor v ČR** SeVeN M
Homepage www.atari.com/dragonshard **Datum vydání** Březen 2005

Dean F. Travis, zahraniční dopisovatel
Redakční učitel angličtiny a fanoušek akcí, RPG a RTS

Fenomén Dungeons and Dragons byl donedávna spojován výhradně s RPG žánrem. Je to logické, když sama papírová pravidla, od nichž je vše odvozeno, do této škatulky spadají. Ovšem ani pro strategie není koncept, jímž se inspirovala i česká odnož D&D známá pod názvem Dračí Doupě, špatným základem. Myslí si to alespoň vývojářský tým Liquid Entertainment, který se rozhodl při tvorbě své nové hry Dragonshard využít právě známých pravidel a v rámci nich skloubit RPG a RTS do jednoho organického celku.

Na zemi nás čekají bitvy velkých armád, v podzemí půjde o opak – komornější potyčky vybraných jednotek

Vzhůru do Ebberonu!

Pokud se těšíte na známý svět Forgotten Realms, musím vás nutně zklamat. Dragonshard totiž bude zasazen do jednoho z nejnovějších přírůstků D&D, a sice světa Eberron, kde klasická fantasy magie vyrůstá zároveň s vyspělou technologií. Aby nebylo těch protikladů málo, ve hře se také nachází originální mix pozemského i podzemského života, přičemž tyto dvě složky mají být mnohem vyváženější než v aktuálních Armádách Exiga od EA.

Na povrchu Ebberonu je Dragonshard klasickou RTS s výstavbou základny a výrobou jednotek. Za zmínku vedle velkého důrazu na budování hradeb stojí i přístupnost v podstatě všech jednotek i upgradů od počátku hry. Musíte jen přijít na to, jak je získat. Tak kupříkladu pokud postavíte kovárnu vedle kasáren, budete moci vyrábět lépe obrněné bojovníky, alchymistická dílna zase dodá válečníkům trochu odolnosti vůči kouzlům apod. Podobných kombinací má být obrovské množství, ovšem každé město bude zároveň limitováno prostorem, takže se vždy budete muset rozhodnout pro určité priority a těch se držet. Žádná z misí tak nemusí vypadat stejně. Každá ze tří unikátních ras se navíc bude od ostatních v mnohém lišit, nuda a stereotyp by tedy hrozit neměl.

JAK SE TĚŠÍME:

„Dobří" lidé a trpaslíci na povrchu, „zlí" potomci tajemné elfí rasy obývající podzemí a bezprizorní

Slovo odborníka:

Martin Klíma, hlavní designér UFO: Aftershock

Spojení strategie a hry na hrdiny, RTS a RPG, je myšlenka už celkem stará (byla na ní založena i naše vlastní Original War). U Dragonshardu bude hodně záležet na tom, jak se podaří skloubit všechny dobré nápady. Problém je podle mého v tom, že taktika v real-timové strategii je nutně určitým způsobem „přibližná", tedy že hráčova taktika spočívá v tom, jaké budovy postaví, jaké jednotky bude vyrábět, kdy a kde je použije - ale vlastní boj se už řídí obtížně, hráč nemůže dávat příkazy každému pěšáku jednotlivě a čeká, že to za něj nějak zařídí umělá inteligence. Koneckonců, když pěšák umře, snadno si vyrobí nového.

Pokud jsou ve hře nějaké zvláštní postavy, hrdinové, na kterých hráči hodně záleží a jejichž ztráta hodně bolí, pak se tímto způsobem hrát nedá. Ve Warcraftu 3 měl hráč dvě nebo tři takové jednotky a připadalo mi, že je to tak akorát, co se dá dobře zvládnout. V Dragonshardu, jestli dobře chápu, jak to bude vypadat, jich bude mnohem víc a je otázka, jaký to bude mít vliv na hru. Nicméně Dragonshard mně osobně připadá jako zajímavější projekt než Dungeon Siege a rozhodně se na něj podívám, až vyjde.

„Dobří“ lidé a trpaslíci na povrchu, „zlí“ potomci tajemné elfí rasy v podzemí – to jsou hlavní strany světa Dragonshardu

primitivní potvůrky – to jsou ve stručnosti hlavní strany světa Dragonshardu. Každé z nich bude pochopitelně věnována jedna ze tří kampaní, dohromady tvořících kompaktní příběh. Ten se točí okolo tajemných krystalů skrývajících v sobě neuvěřitelnou magickou sílu.

Všude dobře, dole nejlíp

Zatímco na zemi se budeme moci těšit na grandiózní bitvy velkého množství rozličných jednotek pod vedením hrdinů a kapitánů, v podzemí půjde o pravý opak – mnohem komornější potyčky několika málo vybraných jednotek, jež ospravedlní právě RPG element a hru rapidně přiblíží klasickým D&D seancím. S několika hrdiny (hovoří se zhruba o šesti) schopnými získávat zkušenosti a investovat je jak do vlastností, tak do speciálních a dále využitelných dovedností, budete procházet údajně nápadité a monstry s drahými poklady osídlené dungeony. Kromě rozmanitého bestiáře v nich budou k vidění i rozmanité pasti a další překvapení. V RPG režimu navíc odpadne starost o jakýkoliv mikromanagement. Toho si ostatně v celé hře také příliš neužijeme. Vše, tedy především těžba dvou surovin a výstavba budov, má být zrychleno, abyste se mohli naplno věnovat bitvám.

Boj za svitu slunečních paprsků chutná nejlépe

Graficky se hra rozhodně nemá za co stydět a pokud bych ji po této stránce měl k něčemu přirovnat, byl by to zřejmě Warcraft 3, jen mnohem detailnější. Prim hrají temně laděné barvy a kombinace magie s technologií dá vzniknout mnoha přitažlivě obskurním obrazům.

Nicméně není to jen grafika, která nám nabídne zajímavou a netradiční podívanou. Dragonshard vypadá takový celý. V jeho kotli se to hemží zajímavými ingrediencemi. Vedle sebe se vaří tři různé rasy, dvě odlišné prostředí a dva různé žánry. Recept na podobné pokrmy sice existuje (Warcraft 3), ale už mnohokráte se ukázalo, že na světě je jen velmi málo šéfkuchařů, kteří podle něj dokáží vařit. Zařadí se mezi ně hoši z Liquid Entertainment? Dragonshard má potenciál být peckou, stejně jako propadákem.

DUNGEONS AND DRAGONS

Každý, kdo chtěl vytvořit nějaký příběh, povídku či hru, určitě narazil na problém, kam je umístit. Musel vytvořit svět, obydlet jej lidmi, dát mu historii, hrdiny, zvířata i lesy. Protože to není nic lehkého, vznikla pomůcka – pravidla Dungeons and Dragons. V tuzemsku je pravděpodobně známější jejich česká odnož Dračí Doupě. Hráči se nejčastěji setkávají s fenoménem D&D prostřednictvím žánru RPG, které využívají komplexních světů, propracovaných systémů vývoje postav, kouzel, ras a takřka bezedných bestiářů.

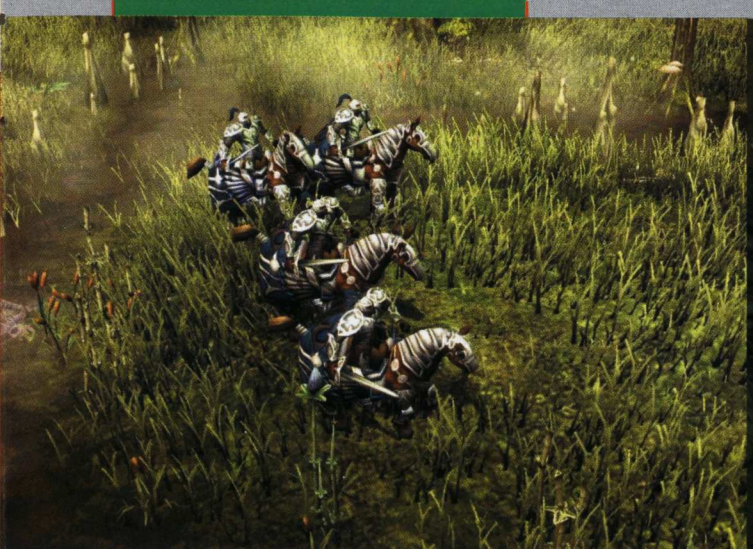
TĚŠÍME SE:

Dungeons and Dragons
Magicko-technický svět Eberron
Zajímavý rozvoj základny a výroba jednotek
Dva typy hry v jedné

BOJÍME SE:

Horší vybalancování
Skloubení žánru, ras i prostředí

Rovnocennou kombinaci RTS a RPG tu nemáme zrovna moc často, tentokrát navíc vyšperkovanou použitím nového světa pravidel Dungeons and Dragons. Jen aby to dobře dopadlo.



Čtenáři NAOSTRO:

Martin Balhar

Ředitel společnosti CD Projekt

PROFIL OSOBNOSTI

Martin Balhar se narodil 12.6.1973 v Opavě, ale prakticky od roku 1991, kdy začal studovat na VŠE, žije v Praze. Již během studií spoluzaložil a řídil několik úspěšných obchodních firem, a pak pracoval téměř tři roky ve finanční branži. Jeho cesta do ředitelského křesla CD Projektu vedla přes několik dalších manažerských pozic. V českém CD Projektu je od počátku jeho existence, tuzemskou pobočku známé polské společnosti založil a vybudoval úplně od nuly. Dnes se dá říci, že by český herní trh bez CD Projektu nebyl úplný.

CD Projekt se na českém trhu proslavil zejména důrazem na lokalizace a zajímavé cenové hladiny. Firma však není původem česká, založena byla až na popud polského stejnojmenného vydavatele v roce 2002.

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá! Tentokrát jsme takto vyzpovídali ředitele české pobočky původem polské společnosti CD Projekt.

Polský vzor

[?] Jak vlastně vznikl název CD Projekt?

[!] Vymysleli jej před více než deseti lety zakladatelé firmy Michał Kiciński a Marcin Iwiński. Abych se přiznal, tak nevím, jak vznikl, ale už jsem se jich na to chtěl dávno zeptat. :)

[?] Jak moc je česká pobočka spjatá s polskou mateřskou firmou? Je jí formálně podřízena?

[!] V Polsku je centrála firmy a česká pobočka je vlastněna polskou matkou, takže jsme jim samozřejmě formálně podřízeni.

[?] Přichází z Polska například nějaké konkrétní příkazy nebo máte volné pole působnosti?

[!] Konkrétní příkazy dostáváme velmi výjimečně, prakticky jsme samostatná firma s velkou mírou nezávislosti. Veškerý kontakt s centrálou probíhá formou diskuze na úrovni rovnocenných partnerů.

[?] Využíváte zkušeností svých polských kolegů při prodeji u nás, nebo má český herní trh nějaká specifika? Jaká?

[!] Každý trh je něčím specifický, ale vzhledem k tomu, že CD Projekt je v Polsku již několik let jedničkou na trhu, jejich zkušeností se samozřejmě snažíme využít. Přece jen je polský trh stále asi tak 2 roky před námi. Ovšem výměna zkušeností funguje i opačným směrem.

[?] CD Projekt Red Studio v Polsku připravuje mj. hru na motivy Zaklínače. Dočkáme se vývojářského týmu v barvách CD Projektu i v České republice?

[!] Prozatím o tom neuvažujeme.

Revoluční rok 2004

[?] Až donedávna se CD Projekt v České republice a na Slovensku soustředil spíše na menší počet titulů bez výraznější specializace na produkty některé firmy. To se v posledních měsících změnilo. Proč?

[!] Naše strategie se nijak nezměnila, ale vybudováním a stabilizací naší distribuční sítě se nám podařilo získat další významné vydavatele, jejichž portfolio titulů podstatně rozšířilo naši nabídku. Navíc se všechno seběhlo v posledních měsících minulého roku.

[?] Co bylo impulsem k velkému rozšíření nabídky?

[!] Jak jsem se již zmínil, hlavním důvodem bylo nastartování spolupráce s novými vydavateli – THQ, Activision a Codemasters.

[?] Jak vůbec taková jednání o exkluzivní vydavatelské smlouvě probíhají? Kdo koho kontaktuje? Jak dlouho jednání probíhají?

[!] Jsou to velice obtížná obchodní jednání a každý vydavatel má nějaké specifické požadavky nebo cíle, na které klade největší důraz. S mírnou nadsázkou se dá říci, že tato jednání začala v době vzniku CD Projektu a nikdy neskončila. Mění se nabízené tituly, mění se podmínky a také lidé na druhé straně, takže jsme v různé fázi jednání prakticky s každým vydavatelem her.

[?] Chystáte v horizontu několika měsíců další akvizice?

[!] Pevně doufám, že ano. Bude to ale záležet na úspěšnosti zmíněných jednání.

[?] Spolu s nabídkou se určitě rozšířily i cíle firmy. Jaké ambice nyní máte?

[!] Naším cílem je dosáhnout podobného postavení, jaké má CD Projekt v Polsku, a soupeřit s EA o pozici lídra trhu.

Obchody, lokalizace, ceny

[?] V minulém díle NAOSTRO uvedla Andrea Šmídová, že podíl EA na trhu je 35 %. Máte představu, jak je na tom CD Projekt?

[!] Odhaduji to na cca 18-20 %, takže ještě máme co dělat. :-)

[?] Dá se říci, které žánry jsou v České republice nejoblíbenější?

[!] Vzhledem k neutuchajícímu zájmu o tituly jako Heroes of Might and Magic IV nebo Baldur's Gate 2 bych řekl, že nejpopulárnější jsou u nás fantasy strategie a RPG hry. Na další místa žánrového žebříčku bych dal akční střílečky a sportovní hry.

[?] Se vzrůstajícím počtem titulů pravděpodobně klesne u CD Projektu poměr lokalizovaných a původních verzí her. Podle čeho budete vybírat, které tituly přeložit a které ne?

[!] Neviděl bych to tak jednoznačně, snad jen v počátečním přechodném období nebudeme moci lokalizovat všechny tituly od nových vydavatelů, které bychom si přáli lokalizovat. Na rozhodování, zda lokalizovat nebo ne, se nic nemění – vždy záleží na tom, zda se to finančně vyplatí.

[?] Doposud naprostá většina vašich her stála méně než tisíc korun. Bude však tato strategie dodržena i v případě hitů jako SW: KOTOR 2 či Stalker?

[!] Budeme se o to snažit. Vydávat hry v profesionální české verzi za cenu nepřevyšující 999 Kč je stále naší prioritou. Někteří vydavatelé nám ale nedovolí vydávat v hry v češtině, nebo je lokalizace příliš nákladná a to může cenu hry zvýšit. SW: KOTOR 2 vydáme v anglické verzi s českým manuálem a krabicí za 1499 Kč. STALKER plánujeme vydat v profesionální české verzi a bojujeme pro český trh o cenu 999 Kč.

[?] Lze v případě českého prostředí hovořit o nějaké „ideální ceně" her?

[!] Z pohledu vydavatele a distributora bych „ideální cenu" viděl kolem 1500 Kč, ovšem z pohledu spotřebitele „ideální cenu" odhaduji na 199 Kč. :-) Jak je vidět z naší cenové strategie, snažíme se co možná nejvíce přiblížit představám hráčů.

Disneymánia

[?] Jste známí mimo jiné vydáváním her ze série Disney. Jak moc jsou tituly z této řady prodávané v porovnání s „obyčejnými dospěláckými hrami"?

[!] Obecně se dětské tituly prodávají velmi dobře a Disney je zárukou skvělé zábavy a vysoké kvality, na což zákazníci v Česku překvapivě dobře slyší. S prodejem jsme tudíž spokojeni. Není výjimkou, když dětské tituly jako třeba Úžasňákovi nebo Hledá se Nemo s přehledem překonají prodej „dospěláckých" titulů.

[?] Která hra byla v historii CD Projektu nejúspěšnější? Kolik kusů se jí prodalo?

[!] Mluvíme-li pouze o českém CD Projektu, na prvním místě se stále drží Heroes of Might and Magic IV. Prodalo se ji i s datadisky téměř 20 tisíc kusů.

[?] Kdybyste mohl do nabídky CD Projektu získat jednu hru od konkurence, kterou byste si vybral?

[!] Mrzí mě, že nám utekla Rome: Total War od Activision – hlavně proto, že to je moje oblíbená série, nad kterou jsem už strávil mnoho dlouhých nocí.

Ředitelská práce

[?] Co má člověk dělat, aby se stal ředitelem českého herního distributora?

[!] Jednoduchá odpověď na to neexistuje, ale jestli chce někdo z čtenářů zkusit práci v CD Projektu (kromě ředitelského křesla :-), může poslat svůj životopis na info@cdprojekt.cz – hledáme marketingového manažera, merchendisery a finanční asistenku.

[?] Jaký je Váš vztah k hrám? Jaká je Vaše nejoblíbenější hra?

[!] Hraní her je jedním z mých koníčků a hrát jsem začal už na legendárním Commodoru 64, takže jsem doufal, že se mi v CD Projektu podařilo spojit práci s oblíbenou zábavou. Paradoxně mám ale nyní na hraní her méně času než dříve. Teď nejvíc „pařím" skvělý fotbal Pro Evolution Soccer 4 – sice stále prohrávám i s nejslabším Iránem o 4 góly, ale i tak je to neuvěřitelný požírač času. :-)

[?] Čtete herní časopisy? Jaké?

[!] Čtu nebo alespoň prolistuju Score, Level, Gamestar a nově i Doupě.

PŘÍŠTĚ:

Ptejte se Viktora Wanliho

Příštím hostem rubriky Čtenáři NAOSTRO bude postava známá zejména na progamingové scéně – Viktor Wanli alias Moon. Ten momentálně zastává pozici ředitele jedné ze dvou českých společností zabývajících se progamingem, e-Sports Entertainment. S touto firmou již uspořádal několik novátorských akcí v rámci herní scény, například se pokusil vydávat časopis e-Sports pro hráče multiplayerových her, ale tento pokus bohužel skončil neúspěšně. Od roku 2003 se také pod správou e-Sport Entertainment konají kvalifikace na světovou olympiádu elektronických sportů - World Cyber Games, což je celosvětově jedna z nejvýznamnějších akcí v této oblasti. Bývá považována za neoficiální olympiádu.

Viktor Wanli se narodil v roce 1977 v Českých Budějovicích. Jeho rodina se záhy odstěhovala do Sýrie, kde vystudoval základní a střední školu. Po návratu do České republiky pracoval dříve jako manažer v několika významných firmách – Tiscali, MARKBBDO nebo Oskar. Otázky mu můžete pokládat do 11. února 2005. Tématicky vás nehodláme omezovat. Ptát se můžete opravdu na cokoliv, co vás z herní branže, progamingu ale i souvisejících odvětví zajímá. Do rozhovoru vybereme nejzajímavější a nejpovedenější dotazy.

Na vaše dotazy čekáme na emailu naostro@doupe.cz. Tvůrce tří nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu

Children of

Nad písečnou krajinou září ohnivá koule a vody Nilu s sebou nesou křiklavé „kýkyryký“. Egypťanům začíná nový den a nám ta pravá zábava.

Žánr Budovatelská strategie **Výrobce** Tilted Mill **Distributor** CD Projekt **Homepage** www.immortalcities.com **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 1,1 GB na HDD, 64 MB grafická karta **Lokalizace** Kompletní **Cena** 999 Kč (849 Kč doupe.vltava.cz)

Byl to den jako každý jiný. Jababi šel již za východu slunce se svým synem Urbim skrz husté obilné pole, v očekávání dalšího dne, který bude naplněn těžkou prací. Cihlařina je náročné povolání, zvláště když musíte den co den vypálit několik set cihel. Jababi navíc nebyl jediným cihlářem ve městě. Pracovalo jich tu asi sedmdesát – sám velký faraon totiž poručil vystavět velký palácový komplex pro potěchu vlastní i jeho nejbližších. A to končí veškerá legrace. Panovník si poručí a všem dělníkům začne celodenní dril, jen aby byl velký vládce spokojený.

Čerstvé vody Nilu

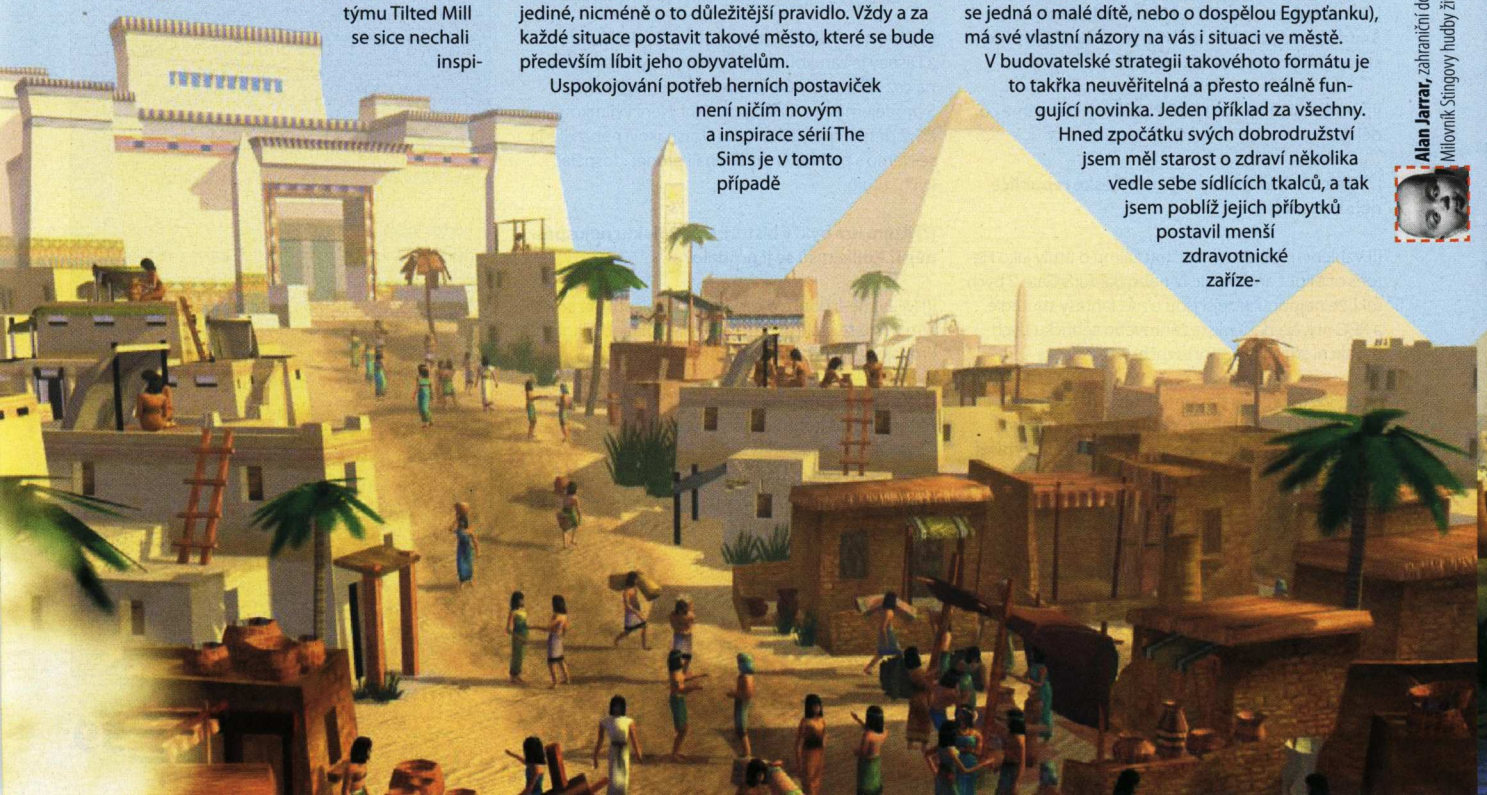
Úvodní příběh prozrazuje o hře mnohé a zejména to hlavní – Children of the Nile jsou především (a možná překvapivě) simulátorem života starých Egypťanů. Pánové z vývojářského týmu Tilted Mill se sice nechali inspirovat budovatelskými strategiemi jako Caesar 3 či Pharaoh, výsledek jejich práce však není pouhou kopií prastarých legend, ale oživením jinak skomírajícího žánru. Čert vem potřeby města a jeho prosperitu, v Children of the Nile jde především o člověka jako jednotlivce.

Myslíte, že smlouvání na tržištích je zbytečným detailem? Ne v případě Children of the Nile

Každý z lidiček rozsáhlé egyptské říše má své vlastní jméno, záliby, osobní potřeby – je osobností, originálním individuem. Pro hráče z toho plyne jediné, nicméně o to důležitější pravidlo. Vždy a za každé situace postavit takové město, které se bude především líbit jeho obyvatelům.

Uspokojování potřeb herních postaviček není ničím novým a inspirace sérií The Sims je v tomto případě zřejmá. Children of the Nile však přeci jen patří do jiné kategorie her, a tak jistě nebude na škodu odpovědět si na otázku, proč byste měli (a musíte) přednostně uspokojovat potřeby všech obyvatel města. Každý, koho v herním světě potkáte (ať již se jedná o malé dítě, nebo o dospělou Egypťanku), má své vlastní názory na vás i situaci ve městě.

V budovatelské strategii takovéhoto formátu je to takřka neuvěřitelná a přesto reálně fungující novinka. Jeden příklad za všechny. Hned zpočátku svých dobrodružství jsem měl starost o zdraví několika vedle sebe sídlících tkalců, a tak jsem poblíž jejich příbytků postavil menší zdravotnické zaříze-



Alan Jarrar, zahraniční dopisovatel
Milovník Stingovy hudby živořící v bunkrech Al-Kajdá

the Nile

Taková skromná chatička - takovou jsem si přál

Zvýšíte daně? Obyvatelé se vzbouří, nebo se jednoduše odstěhují z města

ní. Místo hlasů chvály a spokojenosti jsem se však dočkal ostré kritiky. Všichni tři se začali vzájemně hádat – jednomu se budova nelíbila, druhému ano a z jeho gest jsem pochopil, že svému sousedovi naznačuje, aby se vystěhoval. Zkrátka a dobře, pravá „italská" hádka.

Když jsem tedy s kamerou náhodně projížděl okolo nich, probíhající ostrý dialog upoutal mou pozornost. A jak asi správně tušíte, ve finále mi nezbylo, než dotyčnou budovu zbořit, protože chování tří nespokojených mladíků zavánělo konfliktem. Konfliktem, který pro vás vždy a za každé situace znamená pouze problémy.

Vitální lidé

Obyvatelé měst v Children of the Nile jsou celkově energickými a vitálními lidmi. Ve starém Pharaohovi fungoval princip prosperity tak, že všechna sociální, náboženská a kulturní zařízení musela stát poblíž obytných domů, čímž byla zajištěna dostupnost služeb obyvatelům města. V této oblasti Children of the Nile pokročil, protože obyvatelé vašeho města jsou čilí jako ptáčci - chodí, kamkoli se jim zlíbí a jak daleko chtějí. Pro rodinu žijící u řeky tedy není problém zajít si pro chléb na „několik kilometrů" vzdálené tržiště. Tím ale propracovanost hry nekončí. Myslíte si, že smlouvání na tržištích je pro počítačové hry zbytečným detailem, na který tvůrci nepomyslí? V případě Children of the Nile se bezpochyby mýlíte.

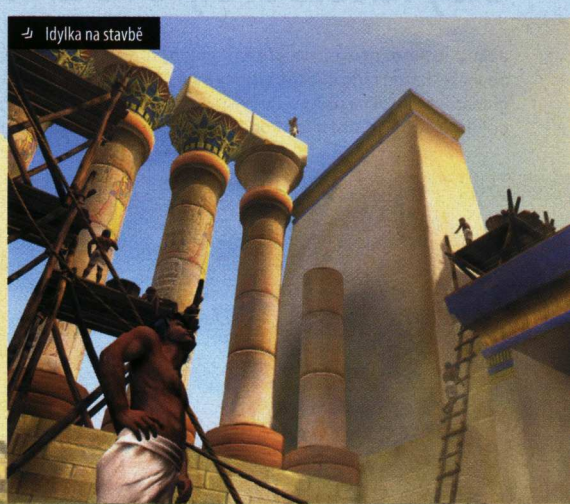
Obyvatelé vašeho města jsou zkrátka samostatně uvažující bytosti s osobitými myšlenkami a se svým pohledem na svět, který vám budou při každé příležitosti sdělovat. Zpracovat chování jednotlivých lidiček se autorům náramně povedlo – a nejen to. Jejich snaha šla ještě dále. Vesnice a město? I zde jsou rozdíly více než patrné.

Základní rozdíl mezi způsobem života na venkově a ve městě je asi každému jasný. Obyvatelé staroegyptských vesnic jsou mírumilovní lidé, kteří si hledí své práce a mají malé nároky na životní styl. Jakmile se však jejich víska začne zvětšovat a dosahovat kapacity pravého města, ruku v ruce se k nepoznání změní i chování všech skupin obyvatel. Krádeže a vzpoury nejsou výjimkou, pomluvy, donášení jsou na denním pořádku.

Žij, jak chceš žít

Jednoho pondělního odpoledne se cihlář Jababi vracel z práce. Byl unavený a zdrcený, domů s sebou nesl špatné zprávy a slunce toho dne pálilo víc než kámen rozžhavený do červena. Když otvíral dřevěné dveře svého domku, do náruče mu s rychlostí geparda skočil jeho syn Urbi. Při pohledu do smutných očí otce on a jeho matka vytušili, že není vše v pořádku. „Co se stalo, můj milý?", zeptale se Jababiho družka. Jababi si opálenou rukou otřel vlhké čelo a mírně roztřepaným hlasem oznámil rodině neradostnou novinu – přišel o práci. Jeho temný hlas s tónem zármutku rozesmutnil celou rodinu a dokonce prosákl i tenkými zdmi cihlového příbytku. „Nebojte se, najdu si jinou práci, lepší než byla tato. To vám slibuji!" řekl s odhodláním. Málokdo by čekal, že jeho slova nebyla jen prázdnou útěchou.

Jak jsem tak nenápadně ve svém pětitisícovém městě sledoval životní příběh jediného člověka - cihláře Jababiho, o životě Egypťanů jsem se dozvěděl mnohé. Když Jababi přišel o práci, přemýšlel jsem, jak se mu povede uživit tříčlennou rodinu. Ve starém Caesarovi a Pharaohovi problémy podobného ražení neexistovaly. Žádný z předchůdců tolik netrpěl na detailech. Autoři Children of the



Idylka na stavbě

ČÍM BYL CAESAR 3

V roce 1998 měli všichni příznivci budovatelských strategií velký svátek – vyšel dlouho očekávaný Caesar 3! Byl to právě tento titul, který určil, jak bude vypadat základní forma tohoto herního žánru. Ve velkých kampaních jsme budovali římská města k obrazu svému. Římská divadla, školy, lázně, knihovny, lidé hodující nad sklenkou legendárního římského vína. To je jen výčet toho nejlepšího z atmosféry, kterou Caesar 3 nabízel a stále nabízí. Osobně jej považuji za nejlepší titul série.

Nile na to však šli od podlahy, a tak můžete sledovat životní osudy každého jednotlivého obyvatele svého města.

Jababiho příběh nakonec skončil happyendem. Chodil každý den po městě shánět práci, dokud se místo neuvolnilo, přičemž zbytek rodiny obcházel každé ráno ovocné stromy a nosil domů granátová jablka na obživu. Po několikatýdenním polohladovění se Jababimu konečně podařilo sehnat práci. Nechal se zaměstnat jako dělník v kamenolomu u dalekého chrámového komplexu. Každý den si musel přivstat, aby rodina měla co jíst. Bez jakýchkoliv příkras, dámy a pánové, toto je Children of the Nile. Hra, která při vší komplexnosti nezapomíná na nejmenší detaily.

Chování lidí je naprosto přirozené a pochopitelné stejně jako způsob, jakým reagují na problémy. Pokud zvýšíte daně a pro lid to nebude únosné, vzbouří se, nebo se jednoduše odstěhuje ven z města. Podobnou rozladěností v řadách občanů skončil i můj ekonomický experiment. V období katastrofických záplav jsem záměrně zvýšil daně a snížil mzdu. Více než desítka nespokojených občanů začala rušit jinak poklidný festival na oslavu egyptských bohů. Uklidnit rozvášněný dav nebylo nic jednoduchého.

Children of the Nile samozřejmě není jen o cihláři Jababim Udjahotepovi a jeho rodině. Je o tisících lidí a názorů, podle nichž budete muset zvažovat své kroky a postupy při budování města. Svobodomyslnost obyvatel mi však místy připadala až přehnaná. Jednou jsem potřeboval snížit stav lidí ve městě. Sáhnul jsem k drastickému, leč účinnému řešení – zboural jsem deset domů s rodinami, o kterých jsem věděl, že jejich členové jsou zároveň nezaměstnaní. K mému údivu však došlo k tomu, že všichni ignorovali zkázu svých domů a začali flegmaticky stavět nové domky na místě těch zbouraných. Lidé ve hře si zkrátka žijí své životy tak, jak chtějí. A ať už tedy chcete nebo ne, nakonec se jim budete muset vždy přizpůsobit.

Obyvatelé si žijí své životy tak, jak sami chtějí

Nádherný Egypt

Co by to bylo za hru o starověkém Egyptě bez pyramid, mastab a chrámových komplexů? Jistě nejsem sám, kdo si podobný titul nedovede představit. Children of the Nile vás potěší, protože možnosti stavby monumentů jsou ohromné. Od malých stupňovitých pyramid až po ty, jež se mohou směle měřit

Egypťané znali i noční život

PHARAOH – OTEC DĚTÍ NILU

Rok po vydání Caesara 3 se na pultech obchodů objevil, v mnohém ještě atraktivnější, Pharaoh. Neubráním se samým slovům chvály – Pharaoh byl dokonale nasáklý fantastickou atmosférou starého Egypta a nás hráče potěšil svou detailností a možností stavby honosných monumentů. Na pyramidách a velkých chrámech bohů jsem si zkrátka vždycky nejvíc smlsnul! A právě na Pharaoha nepřímo navazuje Children Of The Nile. Prostředí starého Egypta bude zkrátka vždy lákavou záležitostí.

se slavnou Cheopsovou. Ke stavbě pyramid je samozřejmě potřeba notná dávka trpělivosti, neustálý přísun surovin a také nezměrné úsilí stovek dělníků. Výsledný majestátný pocit vyzařující z celé stavby stojí za tu námahu.

Celý zážitek z Children of the Nile ještě více umocňuje krásná grafika. Nádherné efekty v podobě vlnící se vody a záchvěvů větví stromů vás určitě okouzlí. Třešničkou je pak krásná hudba plná orientálních motivů. Všem písním nesměle vládnou perkuse s loutnou a skvěle podkreslují už tak vynikající herní atmosféru. Bohužel vše má i svou stinnou stránku a tou je v případě egyptské strategie kamera. 2D je 2D, 3D je 3D. Bez třetího rozměru by hra možná ztratila trochu na lesku a třpytu, nicméně určitě by se jí to vrátilo prostřednictvím pohodlného ovládání. To je v případě Children of the Nile opravdu nešťastné. Kamera si podobně jako obyvatelé lítá, kde chce a jak chce, a celkově působí ve vašich plánech jen zmatek.

A to je v podstatě také jediným závažnějším nedostatkem titulu. Children of the Nile jsou hrou, která mi na herní scéně dlouho chyběla. Dokonale skloubili vše, čím se může pochlubit její předchůdce Pharaoh, a vnesli do žánru budovatelských strategií mnoho inovací a prvků z úspěšných titulů typu The Sims. Užijete si spoustu zábavy a vysoce návyková hratelnost vaše zážitky z hraní jen umocní – to samé se navíc dá říci také o českém překladu, který realizoval český distributor hry, společnost CD Projekt. Co tedy na závěr dodat? Je vidět, že autoři si dali moc záležet na tom, aby byl herní systém jednoduchý, přehledný a především hratelný. A to vše jsou kritéria, která rozhodují o kvalitě hry. Takže vzhůru do toho, vladaři – Egypt nebude čekat věčně!

VERDIKT

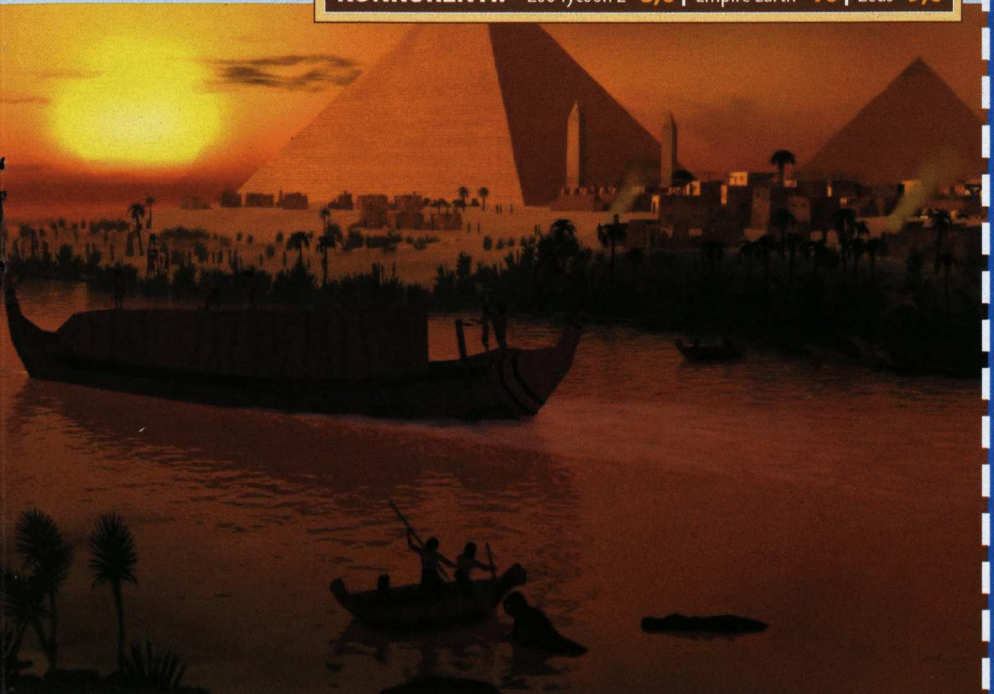
8,5

\+ Fantastická hratelnost
Názorová rozmanitost u obyvatel měst
Grafika a hudba
Umělá inteligence obyvatel

– Hůře ovladatelná kamera
Místy malinko zmatené zpracování bojů

Člověk se bojí času, čas se bojí pyramid! Oživte legendu a po hlavě se vrhněte do hraní Children of the Nile – nebudete zklamáni.

KONKURENTI: Zoo Tycoon 2 **8,0** | Empire Earth **10** | Zeus **9,0**



SOUTĚŽ

Soutěžte o 10 originálek Children of the Nile!

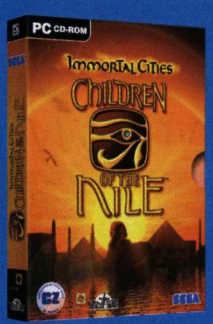
Navštívit Egypt se nám nepoštěstí každý den a právě Children of the Nile jsou v současné době tou nejsnazší příležitostí, jak proslulou zemi pyramid a faraónů do detailů prozkoumat. Kromě exkluzivní recenze české verze vám tak ve spolupráci se společností CD Projekt, která hru Children of the Nile v České republice distribuuje, přinášíme velkou soutěž o 10 originálních her – nabízíme vám přitom samozřejmě u nás prodávanou verzi hry v české lokalizaci. Zalíbila se vám představa jedné z 10 výher? Pak nezbývá než zodpovědět naše soutěžní otázky a poté jen prosit paní štěstěnu, aby se při losování usmála právě na vás.

Soutěžní otázky:

1. Která hra založila tradici historií inspirovaných budovatelských strategií?
a) Caesar 3
b) SimAthens
c) Ancient Tycoon

2. Který vývojářský tým vytvořil Children of The Nile?
a) Tilted Mill Entertainment
b) Maxis
c) Chris Sawyer Studio

3. Patřily egyptské pyramidy mezi sedm divů světa?
a) Ne
b) Ano



Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Children of the Nile. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce soutez@doupe.cz (jako předmět uveďte opět heslo „Children of the Nile"). Odpovídat můžete také formou SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru HRA mezera AY mezera odpověď na všechny tři otázky dohromady ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení. Příklad: HRA AY 1A2A3A Adam Novák.
Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press a technicky zajišťuje Airtoy, a.s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.
Uzávěrka vašich odpovědí je 18. února 2005. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce jedné z cen vyhlásíme v příštím čísle.

World of

Svět online her se rozrostl o další kousek, který se na příštích několik let stane zábavou pro stovky tisíc hráčů.

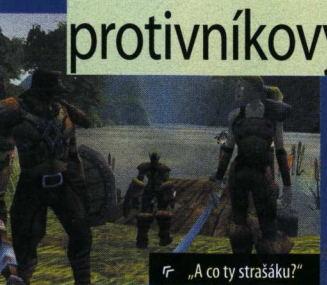
Žánr MMORPG **Výrobce** Blizzard **Distributor v ČR** Cenega **Homepage** www.worldofwarcraft.com
Minimální konfigurace Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D akcelerátor, 4 GB na HDD
Lokalizace Ne **Cena** 1299 Kč (měsíční poplatky variabilní – max. 15 eur/měsíc)

Vhodné pro: Všechny, kteří mají rádi online dobrodružství ve fantastickém světě.

Per Urban, stálý spolupracovník Doupěte
Vášnivý sběratel krabiček od sirek

Potuloval jsem se zrovna v Redridgeských horách, nádherném koutě světa, kterému vévodí tajemné jezero Everstill. Za jediné větší sídlo v celém širém okolí se dá s trochou nadsázky považovat přístav Lakeshire. Schází se tam spousta dobrodruhů z celé oblasti, podnikají odtamtud své výpravy dál do pustin, domlouvají obchody, anebo si jen dají něco dobrého k snědku v místním vyhlášeném hostinci. I mně to připadalo jako nejlepší volba. Jeden místní rybář mi při té příležitosti pověděl o nedaleké jeskyni, ve které se má ukrývat nebezpečný skřet, na jehož hlavu je prý vypsána docela slušná odměna. Sehnat partičku bojechtivých cizinců netrvalo dlouho, a tak jsem se v doprovodu tří dalších spolubojovníků ještě ten den vydal na sever.

Jak jsme se blížili do středu jeskyně, a tím i k hlavnímu skřetovi, protivníkovy síly narůstaly



„A co ty strašáku?"

Jediným skutečným měřítkem úspěšnosti hry je dnes počet prodaných kusů. Může dostat sebelepší hodnocení v herních magazínech, ale tím ještě zdaleka není zaručeno, že si ji hráči koupí (Castle Strike). Nebo naopak může být vyhypovaná až do nebes, v reklamách se to hemžit samými superlativy, ale nakonec se stejně ukáže, že to všechno je vlastně jen falešné pozlátko (Daikatana). Nikoliv vzácné, ale bezpochyby příjemné jsou ty případy, kdy se jak hráči, tak herní tisk shodnou na tom, že se jedná o skutečnou bombu. A proč chodit kolem horké kaše, to je přesně případ World of Warcraft.

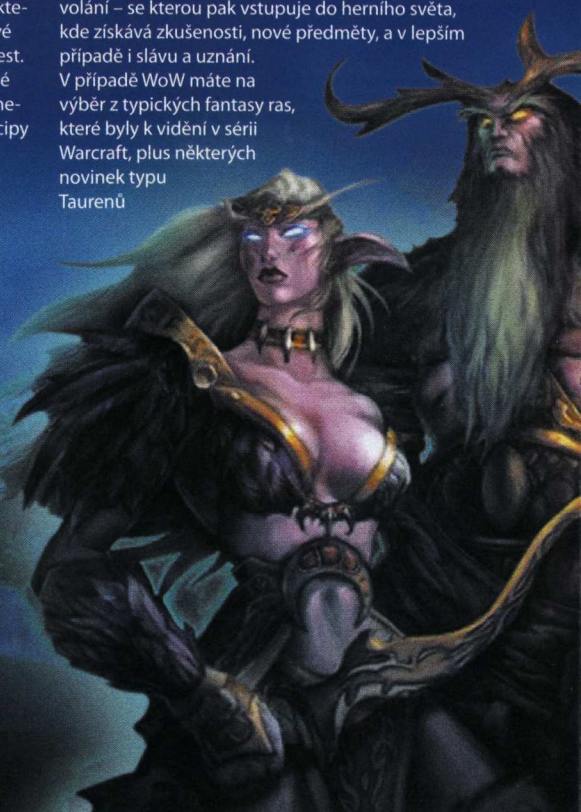
Blizzard nám už od začátku cpal do hlavy, že jeho onlinovku bude moct hrát skutečně každý. Dosud nejrozsáhlejší projekt legendárního studia měl to štěstí, že mohl stavět na základech, které před ním vybudovaly takové hry jako Ultima Online, Asheron's Call či Everquest. WoW skutečně obsahuje alespoň kousek z každé z nich, ale zároveň je ryzím zástupcem nové generace online her, ve které jsou veškeré herní principy podřízeny jedinému: aby se hráč ani na jedinou minutu nenudil.

Základní herní princip WoW je stejný, jako ve všech jiných online hrách od dob Ultimy Online. Hráč si na svém účtu založí jednu nebo více postav – na výběr je samozřejmě množství ras a povolání – se kterou pak vstupuje do herního světa, kde získává zkušenosti, nové předměty, a v lepším případě i slávu a uznání. V případě WoW máte na výběr z typických fantasy ras, které byly k vidění v sérii Warcraft, plus některých novinek typu Taurenů

Hrajete-li za Hordu, není radno si s těmihle něco začínat

Dědictví předků

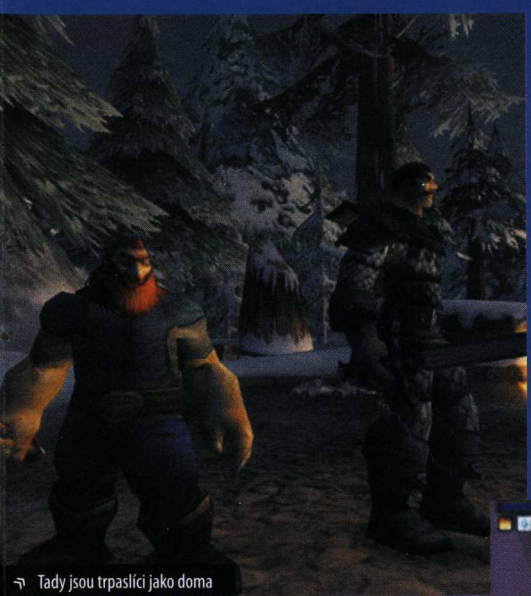
Redridgeské hory nejsou právě bezpečná oblast, už vůbec ne pro osamocené toulky. Stačí chvilka nepozornosti a vběhnete přímo do skřetího tábořiště. Proto jsme postupovali pomalu, ostatně nebylo kam spěchat. Malé tábory skřetů byly rozesety mezi skalami, v každém z nich tři až šest odpudivých, zvířecích bytostí. Naší čtveřici ale nedělalo větší problémy se s nimi vypořádat, snad až na šamany, kteří vládli několika základními a nepříjemnými kouzly. Nakonec jsme se úspěšně probojovali až před vchod do jeskyně. Stmívalo se a protivníci byli čím dál tím houževnatější. Naše skupina však byla odhodlaná, a tak jsme vstoupili dovnitř.



Warcraft

Osamělí vlci

Jeskyně byla potemnělá, tu a tam se dal rozpoznat modravý nádech horniny. Na začátku jsme mnoho skřetů nepotkali, ale jak jsme se blížili do středu jeskyně, a tím i k hlavnímu skřetovi, protivníkovy síly narůstaly. Ozvěny skřeků jsou slyšet po celé jeskyni, takže pokaždé, když jsme zaútočili na jednoho, přiběhli na pomoc i další. Zvládnout čtveřici vypasených skřetů už není tak snadný úkol. Pro jednotlivce takřka nemožný, ovšem my čtyři – každý z nás vládnul trochu jinými zbraněmi i schopnostmi - jsme si s nimi nakonec poradili. I s tím obludným šmejdem, na kterého byla vypsaná odměna.



Tady jsou trpaslíci jako doma

Trpaslík vylétá ze své sluje

Pouštět se do takovýchto oblud sám není dobrý nápad

(viz boxík). Povolání jsou taktéž víceméně tradiční, můžete hrát za paladina, válečníka, lovce, druida, šamana, mága, zloděje, warlocka a kněze - ale jsou možné jen některé kombinace ras a povolání, nelze hrát za elfského paladina či nemrtvého druida.

Herní svět se skládá z několika kontinentů, starého známého Azerothu, pak je tu Khaz Modan, Lordaeron a nově objevený Kalimdor. Herní příběh vychází z třetího dílu Warcraftu. Je zasazen do období tři nebo čtyři roky po něm, takže hráči narazí na množství odkazů, ať už v postavách či lokacích, které budou na sérii Wacraft upomínat. Čím lépe ji znáte, tím zajímavějším zážitkem pro vás World of Warcraft bude. Ale stejně tak pokud je i vůbec neznáte – dostanete totiž možnost celý příběh po malých krocích odkrývat, rozplétat jemné nitky a následně je zase spojovat v jeden velký celek.

Od doby, co se online hry rozšířily, se mluví o jejich socializačních a psychologických vlivech. Jedna strana tvrdí, že mnohahodinového vysedávání u jedné hry z vás může udělat magora, druzí poukazují na fakt, že online hry jsou především o interakci s dalšími hráči. Ve WoW platí především to druhé. Jako jedinec toho ve hře zvládnete spoustu, především v začátcích (do 15. levelu z 60 možných, na který se vypracujete za pár dnů hraní) je skupinové hraní spíše příjemným zpestřením než nutností, protože to je čas, který trávíte ponejvíce kosením potvor, abyste si vydělali nějaké ty peníze do začátku, získali zkušenosti a skilly.

Ozvěna Doupěte

Kamil Gric: Online hry mají jedno neobyčejné kouzlo. Pomalu a pozvolna začínají, prožíváte v nich neobyčejné situace, získáváte skvostné zážitky - a ani poté neskončí. Od dob Ultimy Online se stvořit ryzí mix hratelnosti a atmosféry povedlo jen málokterému výtvoru. Až do dnešního dne. Hovoříme-li o masivně multiplayerových RPG nové generace, jde právě o World of Warcraft.

Hodnocení: 8,4

Tady se trénuje v začátcích hry

TAURENOVÉ

Kdo jsou? Odkud přišli? Takové otázky trápí většinu hráčů World of Warcraft. Taurenové jsou nová rasa, jejíž domov se nachází uprostřed Kalimdoru, v oblasti rozlehlých zelených plání. V zásadě jsou to mírumilovné bytosti, které žijí v kmenové společnosti. Jakmile se ale rozzuří, není radno se jim stavět do cesty. Od dob invaze Hořících legií jsou spojenci Orků a toto spojenectví nadále udržují.

Ovšem nebude trvat dlouho a narazíte na úkoly, které bezpodmínečně vyžadují účast dalších bojovníků. Na úkolech vlastně tahle hra stojí a padá. Herní svět je doslova poset mnoha stovkami neherních postav, které vám mohou zadat nějakou práci. Pravda, vždycky jde o to něco přinést, někoho zabít, něco doručit, někoho doprovodit, ale co jiného vymyslet? To nejlepší, co mohli Blizzardi udělat, je pospojování několika questů do větších příběhů, které na sebe navazují a říkají vám něco o světě, ve kterém se pohybujete. Odměnou vám budou jak zkušenosti, tak často

dopravili na Tichý kopec. Odtamtud to už byl jen kousek pešky do Moonbrooku, města banditů, kde se nalézají i Deadmines.

stejně bezbolestné jako euthanasie. Proměníte se ve hřbitovního ducha, který se může nechat oživit u strážce duší, ovšem za cenu jisté ztráty trvanlivosti předmětů. Oživit se můžete sami, pokud doklušete do blízkosti své mrtvoly, nebo vás může obživit kdokoliv, kdo ovládá speciální kouzlo. Jak vidíte, dokonce i umírání je ve WoW docela šťastné. Pevně věřím, že se ve světě téhle fantastické hry setkáme zdraví a plní síly, abychom se mohli společně vydat za dalším dobrodružstvím!

Online hry jsou především o interakci s dalšími hráči

i peníze nebo nové předměty. Existuje několik typů úkolů, rozdělených podle obtížnosti a barevně odlišených ve vašem deníčku, kam se automaticky zapisují. Nesnazší jsou zelené, nejobtížnější červené, ty, které už nemá cenu plnit (z důvodu příliš malého množství získaných zkušeností), zešediví.

Hezčího Orka prostě nevyrobíte

Svět WoW se skládá z mnoha různorodých oblastí, které na sebe bez přerušení navazují, nedočkáte se tedy žádných nahrávacích časů. Každá oblast je trochu jiná, a to jak svým vzezřením, tak i celkovou atmosférou. Narazíte zde na jiné, různě odolné typy potvor, odlišný porost i divoká zvířata. Jednou je to vyprahlá poušť, jindy krásné zelené lesy, hluboké červené kaňony nebo zasněžená pohoří. Je krásné se světem jen tak procházet, objevovat nová zákoutí (za což získáváte také zkušenosti) a kochat se jeho nádherou. Samozřejmě že vždycky je výhodné cestovat co nejrychleji. Od 40. levelu si tak můžete pořídit vlastní dopravní prostředek podle své rasy, lidé mají koně, trpaslíci berany, elfové šavlozubé tygry. „Hromadná doprava" dostupná každému pak zahrnuje zámořské lodě, Griffony a další typy živých nebo umělých dopravních prostředků.

Cestování po moři má velkou váhu

Poslední tematickou zastávkou, kterou v této recenzi učiníme, je smrt. Ta obvykle zajímá každého hráče online her, a ani není divu, protože (alespoň) jednou potká každého. Umírání ve WoW je pohodové, skoro

Každý si vybere

Vraceli jsme se z jeskyně do městečka s úsměvem na rtech a vítězným pocitem v srdci. Nic na tom nezměnil ani fakt, že v tábořištích, která jsme cestou tam stačili vybít, se mezitím vyrojily nové davy skřetů. Vybrali jsme si odměnu, doplnili zásoby jídla a pití, prodali nalezené předměty a rozmýšleli se, co dál. Naše sehraná skupina by jistě zvládla i obtížnější úkoly, bohužel ale musel jeden z nás vyrazit za svými povinnostmi - rozloučili jsme se a popřáli mu hodně zdaru na jeho výpravách. My ostatní jsme se domluvili, že se vydáme do Deadmines, kde se údajně v podzemí ukrývá pirátská loď legendárního Edwina Van Cleefa. Za směšný poplatek pár stříbrných jsme osedlali Griffony a ti nás nejkratší možnou cestou

VERDIKT

9,3

Úžasný svět plný překvapení
Herní systém
Četné odkazy na sérii Warcraft
Přizpůsobitelné ovládací rozhraní
Příslib neustálého vylepšování

Ne každý přijde na chuť komiksovému pojetí
Zatím nedořešené PvP (brzy se změní)
Za hraní musíte platit

Blizzard opět potvrdil, že patří mezi světovou špičku. S World of Warcraft se nesplete žádný fanoušek online hraní.

KONKURENTI: Anarchy Online 9,0 | Dark Age of Camelot 8,0 | Final Fantasy XI Nehodnoceno

Než si koupíte nový mobil, přečtěte si nové Mobility

O mobilech víme vše

Scrapland

Žili v mírumilovném a spořádaném světě budoucnosti. Pak ale přišla vražda

Žánr Akční **Výrobce** Mercury Steam Ent. **Distribuce v ČR** Hypermax **Homepage** www.scrapland.com **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 1,7 GB na HDD, 64 MB grafická karta **Lokalizace** Kompletní **Cena** 999 Kč

Alan Jarrar, zahraniční dopisovatel
Milovník Stingovy hudby živořící v bunkrech Al-Kajdá

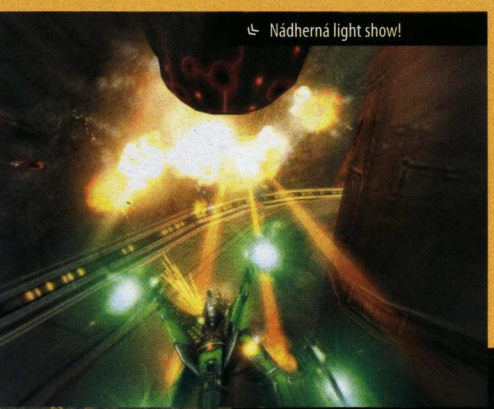
Jmenuji se D-Tritus. Trochu zvláštní jméno pro robota, viďte? Každý má ale nějaké jméno, nestydím se za něj. Víte, jsem trochu jiný než ostatní roboti. Zatímco všichni mí předci byli vytvořeni k obrazu lidské rasy, já jsem se stvořil sám. Na jedné daleké opuštěné planetě existuje skládka se starými železnými součástkami. Právě zde jsem si vdechnul život, abych mohl odejít mezi své bratry. Byl jsem sám a opuštěný, chtěl jsem poznat společnost. Možná proto mě osud zavedl na planetu Chiméra. Ona to vlastně ani není planeta jako spíše obří orbitální stanice, na které žijí výhradně roboti. Když jsem poprvé spatřil krajinu Chiméry, oči mi málem vypadly z důlků – taková to byla nádhera! Všude samá krásná světla, vysoké mrakodrapy, barvy střídaly barvy a můj ocelový zrak byl v sedmém nebi. Všichni roboti na Chiméře nejsou zrovna vlídní, ale aspoň je opravdu každý svým způsobem zvláštní (na rozdíl od těch hnusných lidí). Není jediného robota, který by byl podobný jinému.

Začátky pro mě ale vůbec nebyly jednoduché. Víte, na Chiméře to chodí tak, že ten, kdo nemá práci,

Procházka vesmírným barem

je společensky znemožněn, ostatní roboti se na něj dívají skrz prsty, protože na Chiméře je každý nějak zaměstnaný. Někdo dělá barmana, další je policistou, jiný zase úředníkem nebo starostou. Zpočátku jsem byl zkrátka takovým vyvrhelem společnosti. Nic příjemného. Každý den jsem pročítal inzerci denního tisku a hledal práci. Náhle se na mě štěstí usmálo – v redakci jednoho novinového plátku nutně potřebovali zaplnit místo redaktora. Pravda, práce redaktora byla na Chiméře stejně atraktivní jako popelařina ve velkoměstě, ale lepší než nic.

Ptáte se, proč je práce chimérského novináře tak nezáživná? Z jednoho prostého důvodu – na Chiméře je vybudován tak dokonalý systém ochrany, že spáchat opravdový zločin je téměř nemožné. A když už se náhodou tu a tam povede nějaká vražda, nic se ve své podstatě neděje. Mrtví totiž do hodiny zase ožijí. Ano, také jsem se tomu divil, ale je to tak. Za všechno může Velká Databáze – jedná se o precizně zkonstruovaný systém, ve kterém jsou informace o všech žijících robotech. Když pak nějaký robot zemře, systém do několika hodin obnoví jeho fyzickou podobu na základě informací, které má v paměti. A uznejte – o čem má pak takový novinář psát, když se nikde nic neděje?



Nádherná light show!

Scrapland je jakýmsi GTA zasazeným do budoucnosti

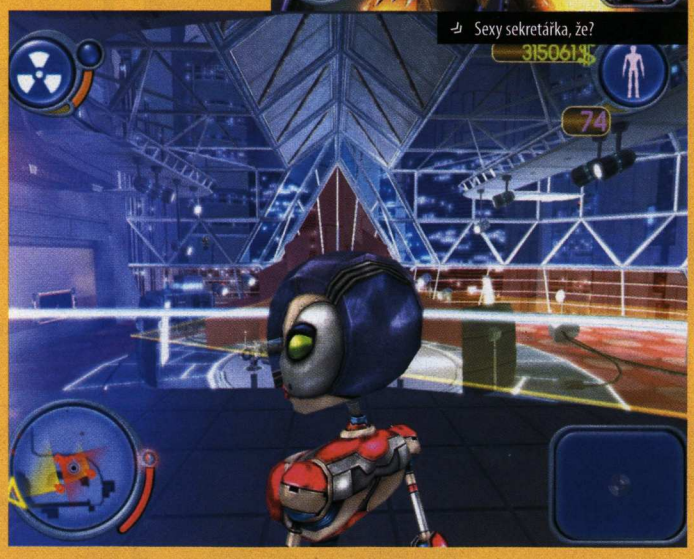
Tak to bude průlet o fous!

Zážeh v garáži – to není rozumné

Patová situace – kdo s koho?

Průlet peklem

Jaromíre, to neděláš dobře s tím letadlem


Sexy sekretářka, že?

Není každý den růžový

Zdálo se, že to bude zase jen další nudný den za redakčním stoleček. Pak si mě ale šéf zavolal s tím, že pro mě má důležitou práci. Když mi řekl, že se stala opravdová vražda, trochu jsem ho nechápal, protože nám všem je jasné, že na Chiméře nikdo zemřít nemůže. „Zabili arcibiskupa a ve Velké Databázi není jeho otisk. Je navždy mrtvý!" řekl mi šéf rozechvělým hlasem. S vykulenýma očima a s bradou někde u kolen jsem odcházel z jeho pracovny a říkal si, že tomuhle prostě musím přijít na kloub!

Ale kde začít? Nevím, co mám dělat. Musím získat přístup k Velké Databázi, s její pomocí se dozvím všechno, co potřebuji! Jakmile získám potřebný kód k jejímu ovládání, budu moci hacknout jakéhokoliv robota ve městě a získat jeho schopnosti i podobu. Sakra, potřebuju prachy, musím se dostat k té databázi, pak se nabourám do systému nějakého bankéře a půjdu okrádat roboty. Co mi taky zbývá – když jsem dostal námět na sólokapra, musím pracovat v utajení a poradit si sám. Ach jo, čekají mě tuny rozhovorů a desítky hodin přesčasů strávených v redakci. Bude to dlouhé pátrání…

Pocit z rychlé jízdy městem nic nenahradí

Náš hrdina D-Tritus nám malinko přiblížil celou zápletku, ale my ho teď opustíme a podíváme se, s čím vlastně máme tu čest. Už po několika prvních minutách hraní vás napadne, že Scrapland je jakýmsi GTA zasazeným do budoucnosti. Svědčí o tom hned první mise, ve které budete muset zlikvidovat dva robotické policisty, abyste dostali tučný balík peněz od dalšího robota jménem Crazy Gambler. Ve hře zkrátka budete plnit úkoly a zakázky, za které budete inkasovat nemalé částky. Bohužel akční mise Scraplandu jsou si většinou až moc podobné. V zásadě půjde vždy o to, někoho „oddělat". Jedna indicie bude navazovat na jinou a vy se tak pomalu, ale jistě budete dopracovávat k rozuzlení celé série vražd.

Zdlouhavé a identické mise vám budou hodně znepříjemňovat život. Vypadá to zhruba takto - bum, bác, prásk ho a rychle pryč ve vesmírném vozítku. Ale co to? Za vámi jsou čtyři ozbrojené létající vozy městské policie. Kruci, co teď s tím? Pokusíte se je setřást, ale hustý provoz brání volnému pohybu po městě. Všude samé neonové lampy, tisíce dálnic a miliony aut. Zkusíte se schovat v kanalizačním systému jako Bruce Willis v Pátém elementu – marně! Pořádková služba pronikne i tam. Následuje patnáctiminutová honička přecpanými ulicemi města a nakonec likvidace policejních aut laserovými děly. Konečně vyhráno. Po tom všem však najednou zapomenete, jakou misi to vlastně hrajete a zejména proč. To ale byla spíše výjimečná situace – většinou si na vás policie smlsne a hrdina D-Tritus skončí pod drnem jen kvůli přehnaně vysoké herní obtížnosti.

Letem chimérickým světem

Alespoň že si budete moci užít toho létání. K dispozici jsou desítky vznášedel, každé o jiné rychlosti a s jinými zbraněmi. Pocit z rychlé jízdy městem nic nenahradí. Kličkování mezi budovami za hukotu sirén, neúnosně silný provoz na vzdušných silnicích a adrenalin při plnění misí. Tomu říkám skutečná silniční akce. Zatímco ve vzdušných misích se budete prohánět přeplněnými ulicemi futuristického města, v „on foot" kampaních si ověříte D-Tritusovy novinářsko-akční schopnosti. Hlavní hrdina umí ovládat zbraně všeho druhu, takže mu nečiní problémy odpálit policejního robota laserovou pistolí i na nějakých sto metrů.

Scrapland je zvláštní hra, která zaujme i pozlobí. Mise jsou bohužel místy do- sti zdlouhavé a stereotypní, stejně jako honičky se strážci zákona. Na druhou stranu je herní prostředí Scraplandu vskutku originální a propracované. Příběh zasazený do budoucnosti má zkrátka své kouzlo a nepochybuji o tom, že matrixovský svět Chiméry vám v mnohém učaruje.

VERDIKT

7,6

Ztvárnění budoucnosti
Hackování robotů
Grafika

Zdlouhavé a stereotypní mise
Hudba a zvuky
Vysoká obtížnost úkolů

Napůl akční sci-fi, napůl detektivní hra se skvělou zápletkou. GTA okořeněné Pátým elementem podávané bohužel prostřednictvím trochu zbytečně dlouhých a opakujících se misí.

KONKURENTI: GTA Vice City **9,0** | Thief: Deadly Shadows **9,0** | True Crime: Streets of L.A **8,0**

PRODLOUŽENÁ AKČNÍ NABÍDKA!

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

NEJLEVNĚJŠÍ HERNÍ MAGAZÍN NA TRHU

NEJVÝHODNĚJŠÍ PŘEDPLATNÉ

100 stran + 9GB DVD = 45 Kč

(cena jednoho čísla v rámci předplatného)

JEDINÝ ČASOPIS O PC A KONZOLÍCH

MAGAZÍN, KTERÝ PREZENTUJE ČESKÉ HERNÍ CELEBRITY NAOSTRO

KE KAŽDÉMU ČÍSLU 9 GB DVD

POKAŽDÉ NEJMÉNĚ 100 STRAN

každý měsíc až do vaší schránky!

Roční předplatné jen za 499 Kč (750 Sk)!

Zašijte se s námi do herního Doupěte! Předplaťte si právě teď – zaváděcí cena 499 Kč (699 SK) při objednávce do 28. 2. 2005!

Ušetříte až 370 Kč (456 Sk) oproti nákupu na stánku a 200 Kč (270 Sk) oproti běžné ceně předplatného!

Dostanete časopis až do vaší schránky!

Nepromeškáte ani o jedno číslo, ani jeden gigabajt!

Roční předplatné zahrnuje 11x časopis Doupě, 11x 9 GB DVD

Chcete si hraní opravdu užívat? Chcete být in? V každém čísle najdete na **nejméně 100 stranách to nejlepší pro hráče** na PC i konzolách, **tuny zasvěcených testů,** recenzí a návodů, pravidelné rubriky, jako DUEL - počítačové hry v souboji s realitou, PAVLAČ - pikantnosti z herního světa, NAOSTRO - unikátní rubrika, v níž můžete vyzpovídat české herní celebrity, HRÁČŮV RÁDCE - pomocník při výběru počítačových her, WOW - zážitek měsíce, rubrika, která hráči osvětlí, jaké je to vžít se do hry. **Vždy 9 GB DVD** s aktuálním výběrem všech nejnovějších herních materiálů – DEMA, VIDEA, TRAILERY, SCREENSHOTY, PATCHE a další! **Několikrát ročně ZDARMA PLNÁ HRA.**

Předplatné časopisu Doupě si nyní můžete objednat i ve variantě bez DVD za 249 Kč.
Ušetříte tak 70 Kč oproti nákupu na stánku.

Roční předplatné Doupě bez DVD obsahuje 11x časopis Doupě

Jak objednat předplatné časopisu Doupě:

1. Na internetu: Na adrese http://casopisy.cpress.cz naleznete přehledný formulář pro objednání. Zaplatit můžete složenkou, převodem z účtu, bezpečně kreditní kartou, on-line prostřednictvím eBanky nebo dokonce z menu svého mobilního telefonu

2. Textovou zprávou SMS: Pošlete textovou zprávu na číslo 777 071 321. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 499 Kč slovo NDO; pro předplatné bez DVD za 249 Kč slovo EKODO) a vykřičník, přidejte své jméno, příjmení a adresu. Příklad: NDO! Jan Černý, Modrá 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad pro zaplacení.

3. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 548 122 116 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.

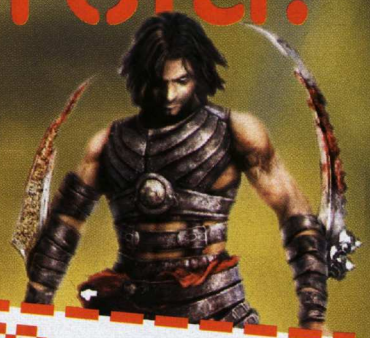
4. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

Roční předplatné je na 12 měsíců od data platby. Všechny ceny jsou uvedeny včetně DPH.

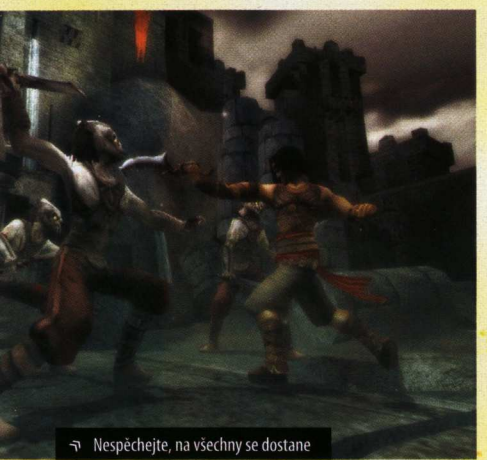
Prince of Persia: Warrior Within

Nabroušený meč, zlostný pohled a chuť zabíjet. Seznamte se s perským princem 21. století!



Vhodné pro:
Sadisty a zvrhlíky

Ty zážitky se mi vryly nesmazatelně do paměti. Malý capart podivně arabského jména přibíhá domů, usedá k počítači, startuje MS-DOS a se vší slávou spouští soubor „prince.exe"… Po celé mé školní mládí bylo založeno na hrách Prince of Persia a jím podobných. Po tváři se sunoucí slzička nostalgie je tedy na místě i dnes, když pohádková legenda znovu ožívá.



Nespěchejte, na všechny se dostane

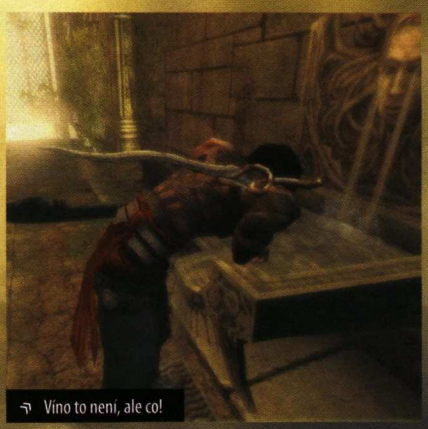
Žádnej dobrák

Vzpomínáte si ještě na toho starého šarmantního prince? Statečně bojoval s Turky a stvůrami z říše temnot, aby zachránil vysněnou princeznu. Vše působilo dojmem pravého pohádkového příběhu. Ultrakladný hrdina, happyendové zakončení. Co však bylo, dnes již není. Ve Warrior Within je vše jinak. Princ dospěl, je z něj hrozivě vypadající černovlasý zabiják s obrovskými svaly a tetováním na levém rameni. Nelítostný pohled a dlouhá jizva lemující jeho tvář napovídá, že s ním už nebude legrace; důkazem jsou desítky useknutých hlav nepřátel, padající končetiny i krev stříkající všude okolo.

Princovo chování je však logické a odůvodněné. Přestože obhajovat smrt a násilí jde jen velmi těžko, v sebeobraně je člověk schopen čehokoliv – a stejně tak mu musí být odpuštěny i činy, v nichž pravda stojí vstříc lži a nenávisti. Mladého prince si v novém pokračování vybral za svého přímého soka Dahaka, mocný a bezcitný strážce času. Pokud jste snad nabyli přesvědčení, že i princ nese na svém nelehkém osudu část viny, máte pravdu – v prvním díle svých novodobých dobrodružství (řeč je o hře Prince of Persia: Sands of Time) porušil zákony tím, že využil mocných písků času ve svůj prospěch.

Pohádkový nádech předchozích dílů se v novém dobrodružství sice vytratil, mnohé další prvky ale zůstaly zachovány. Princ se tak pyšní schopnostmi, které pečlivým tréninkem posbíral již během svých předchozích výprav. Zároveň k nim ale také přidal řádnou porcí nových. Přibylo množství nových úderů a oslňujících akrobatických pohybů. Pohledný je například skok se zabodnutím meče do plachty a následný slide až dolů na zem. Za největší lahůdku však považuji princovu schopnost ovládat dvě zbraně najednou. Nebudu jistě sám, kdo tuto vymoženost v praxi docení - pohledné otočky, rotace se zbraněmi, rychlé zabodnutí, vše je velmi plynulé a neskutečně efektní. Dojem z akce kazí snad jen přehnaně vysoké gejzíry krve.

Mladičký princ si navíc neoblíbil jen krev a zabíjení, ale také cestování v čase. V průběhu hry budete procházet stejnými lokacemi v několika různých časových liniích, a budete mít tudíž skvělou příležitost všímat si, kolik rozdílných tváří může nabídnout jedno jediné místo.



Víno to není, ale co!

Těžko na bojišti

Většinu doby strávíte v zapráše-ných palácových chodbách. Přeloženo do řeči hry - pavouci, prach, špína, všudypřítomný děs, temné zvuky démonů i skřípání starých dveří. Tvůrci dali novince do vínku mnohem strašidelnější pojetí a spíše než pohádku připomíná Warrior Within hororový snímek. Místy jsem měl vskutku strach podívat se za roh či jít rychleji než krokem. Kdo ví, co by mě pak kvůli mé neopatrnosti potkalo. Je libo pasti, piráty, kostlivce, nebo snad neviditelné samurajky? Máte je mít. Ale varuji vás – přílišná nabubřelost se tváří v tvář podobným protivníkům nevyplácí!

Autoři si pro tento díl zkrátka osvojili zcela odlišnou atmosféru a projevuje se to nejen v oblasti soubojů. Obtížnost vzrostla, což obecně nepotěší, záleží však na úhlu pohledu. Některé herní situace je ale nepochybně těžké (ba téměř nemožné) vyřešit. Jeden příklad za všechny. Představte si, že procházíte špinavou chodbou a v dáli slyšíte děsivé sípání chorého člověka. Zvuk se stále přibližuje a vy máte pouze jeden neúčinný meč. Všude kolem vás je tma, světlo malé louče dopadá jen několik metrů před vás. Snažíte se držet u ní, protože tak budete mít alespoň malou naději

Procházíte špinavou chodbou a v dáli slyšíte děsivé sípání chorého člověka

Alan Jarrar, zahraniční dopisovatel
Milovník Stingovy hudby živořící v bunkrech Al-Kajdá

Žánr Akční **Výrobce** UbiSoft **Distributor v ČR** Playman **Homepage** www.princeofpersiagame.com/uk/home.php **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 3,5 GB na HDD, 64 MB grafická karta **Lokalizace** Kompletní **Cena** 1599 Kč (1439 Kč doupe.vltava.cz)

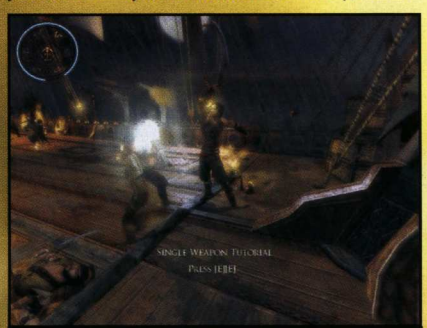
Uvažuješ snad o sebevraždě?

Princ se nám čertí...

Nečekejte pohádku a připravte se na brutální jatka

útočníka spatřit. Zvuk je stále blíž a blíž a vy už se pomalu chystáte seknout mečem, ale co to? Zpoza stěny vyběhne ne jeden, nýbrž čtyři kostlivci. Naštěstí máte ještě trochu písku času, nepřátele zlikvidujete účinným kombem. Dopadnete zpět na zem, uděláte pár kroků, ozve se „cvak" a vy zjistíte, že dobře ukrytá past se vám stala osudnou.

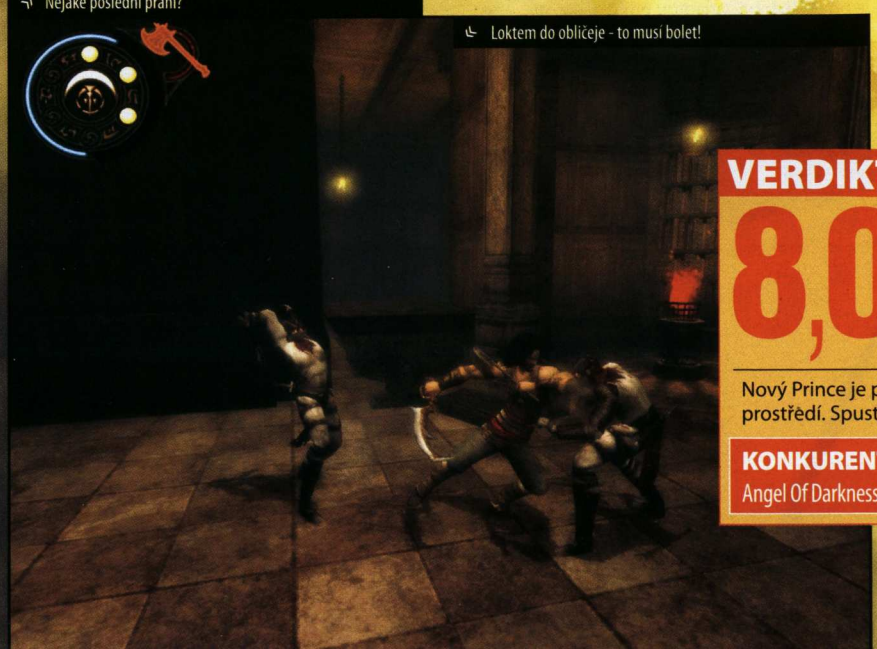
Zatímco v Sands of Time byly říčky s živou vodou téměř na každém rohu, ve Warrior Within jsou rozmístěny nerovnoměrně. O nic lépe autoři nepromysleli ani množství pozic k uložení. Drobné vady na kráse však přesto nemohou změnit podstatné – nový Prince disponuje skvělou a kvalitní hratelností. Kopy, skoky, sekání hlav, zase skoky, to vše se střídá s lehkostí a elegancí dobových lokací a prostředí. Co je navíc důležité – určitě vás jen tak neomrzí.



Nějaké poslední přání?

Akce i bez Seagala

Na Pískách času jsem kromě hratelnosti obdivoval i malebnou pohádkovou grafiku, která dokonale podkreslovala ještě malebnější příběh. Nové pokračování na tom není s kvalitou vzhledu jinak. Vizuální zpracování dokonale ladí s ponurou a temnou krajinou, ze které běhá mráz po celém těle. Byla sice ubrána sytost barev, ale i díky tomuto kroku působí herní interiéry depresivněji a celkově podporují temnou atmosféru, která z nového princova dobrodružství vyzařuje. Hlavní díl zásluh na tom nese velmi šetrné a ladné použití mnoha odstínů šedé a černé barvy. Suma sumárum, komár komárům – ani po této stránce novinka nezaostává za moderními trendy. A jak shrnout nové princovo dobrodružství do jediné věty? Nečekejte pohádku a připravte se na brutální jatka.

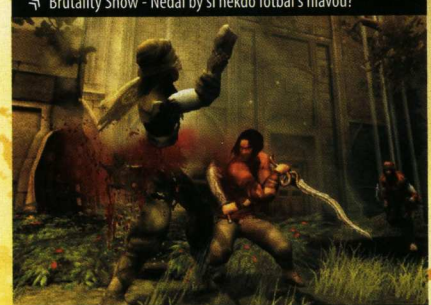


Loktem do obličeje - to musí bolet!

Brutality Show - Krve jako z vola

Brutality Show - Kill Bill

Brutality Show - Nedal by si někdo fotbal s hlavou?



Brutality Show - Za hodinu hry uvidíte víc krve než za celý život

VERDIKT

8,0

+ Hratelnost
+ Hororová atmosféra
+ Komba

− Tuctové hudební motivy
− Kamera
− Obtížnost

Nový Prince je pořádnou porcí brutální akce v příšerně děsivém prostředí. Spusťte a bojte se!

KONKURENTI: Prince Of Persia: Sands Of Time 8,5 | Tomb Raider Angel Of Darkness 6,0 | Splinter Cell: Pandora Tomorrow 9,0

American Chopper

Postavte si svou motorku a vyrazte do ulic. Nečekejte však zázraky

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor Doupěte se slabostí pro blondýnky a pistácie

Žánr Závodní hra **Výrobce** Creat Studio **Distributor v ČR** Není znám **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D grafická karta **Lokalizace** Žádná

Vhodné pro: Motocyklové fanoušky, kteří dokáži oželit řadu nedostatků

Nedostatek originality někdy nutí tvůrce sáhnout po rozličných námětech. Na první pohled neokoukaných, na ten druhý o to zajímavější a originálních. A na ten třetí? Mnohdy také poměrně trapných. To je také případ American Chopperu, novodobého spasitele všech motocyklových fanoušků, který se rozhodl znovu vyvolat úsměv na jejich tvářích. Bohužel, skutečnost je tak trochu jiná.

TV seriál v PC hře?

Není hezké prozrazovat již na začátku recenze její resumé a hodnocení. Čekáte-li však od American Chopper závodní hru, která se konečně zavděčí všem ctitelům jednostopých mašin, kterou jsem avizoval v úvodu, budete nepochybně zklamání. Proč?

Originální námět je paradoxně tím, co stojí za pádem hry. Stejnojmenný pořad známé televize Discovery, který si hra bere za vzor, sice není v českých luzích a hájích snadno dostupný, i tak je však řada nedostatků zřejmá. Zatímco televizní předloha staví na dvou šílených postavičkách moderátorů a jejich snaze o vystavění toho nejlepšího možného „biku", herní konverze v tomto ohledu selhává. Drobné vylepšení motorky po konci každé kapitoly zkrátka není tím, co bychom si v tomto případě představovali. Zvláště v případě, kdy jediným hmatatelným rozdílem mezi jednotlivými komponentami je jejich vzhled.

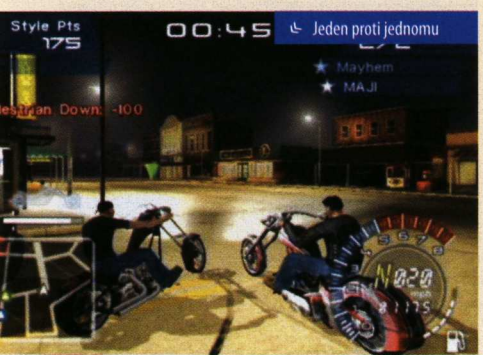
Pokud tedy první dojem ze hry zklame všechny motorek chtivé z řad hráčů, další bližší pohled otráví i zbylé nadšence a fanoušky z řad závodních hráčů. American Chopper staví na zažitých pravidlech závodních her s příměsí akce. Budete tak jezdit na jedné z dlouhých a rozsáhlých dálnic a silnic, unikat konfrontaci s policií, utkávat se s přímými protivníky. Nic, co byste už neznali z dřívějška. Navíc ani dojem z jízdy není takový, jaký byste v případě závodní motocyklové hry očekávali, na čemž nese svůj díl viny především otřesné ovládání. A označit ovládání za otřesné je v tomto případě ještě velmi, velmi mírným přirovnáním.

Styl jízdy se totiž hodně podobá teorii „sešlápněte pedál a nepusťte ho". S tímto přístupem máte zaručenu výhru ve všech rychlostních částech hry. Brzda je zde jaksi navíc a věřte mi, prakticky ji nevyužijete – snad kromě okamžiku, kdy budete muset zastavit.

Naprosto neškodně působí také příslušníci zákona. Nejenže vám absolutně nestačí, nemusíte se jimi vůbec zajímat. Za celou dobu, kterou jsem u American Chopper strávil, se jim ani jednou nepovedlo mi situaci jakkoliv znepříjemnit či nedej bože přímo zkomplikovat. Pokud by to tak bylo ve skutečnosti, pod ministrem vnitra by se nebezpečně houpala jeho cenná vládní židle.

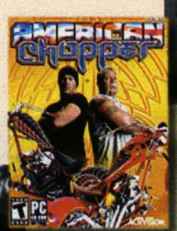
Cisterna coby jedna z největších překážek hry

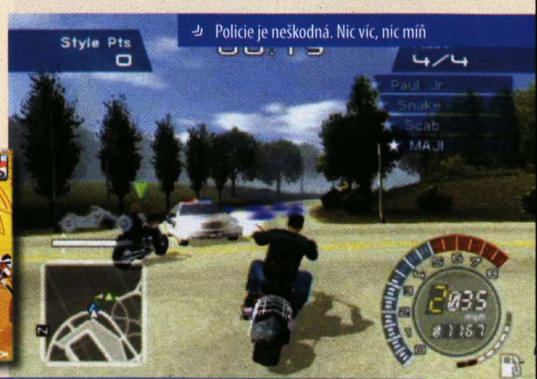
motocyklů a za to jistě patří tvůrcům dík. Tím jsme však veškeré světlé stránky titulu společnosti Creat Studio vyčerpali. V případě všeho ostatního, zpracováním hry počínaje a nepoužitelným ovládáním konče, už mohu jen hanit a kritizovat. Můžete namítat cokoliv, jedno je však jisté - u hry z přelomu let 2004 a 2005 se člověk zkrátka nesmí cítit, jako by ovládal prastaré závodní hry z dob prvních konzol i osobních počítačů. Ale to už je jen třešnička na dortu jednoho velkého zklamání.

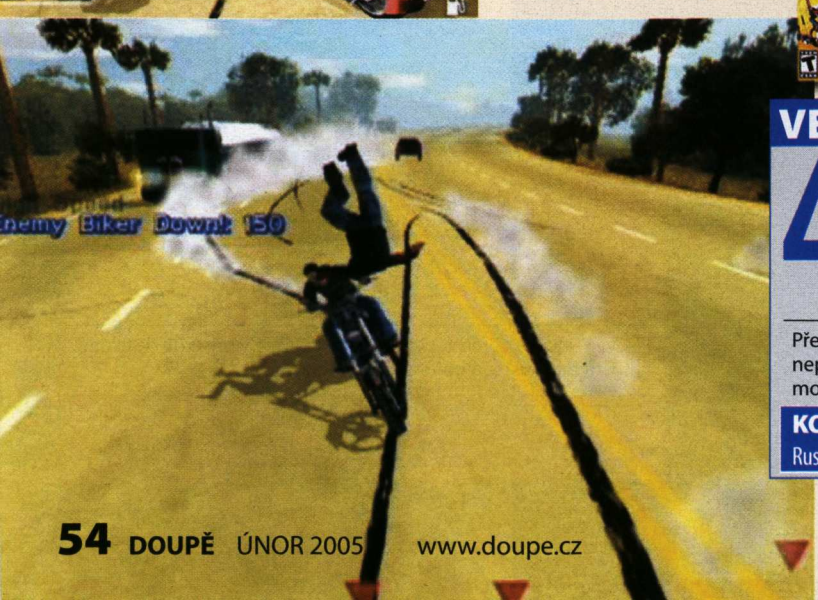


Není co dodat

Jen těžko se hledají jakákoliv pozitiva. American Chopper je po delší době variantou pro všechny fanoušky pravých







VERDIKT

4,6

Místy zajímavé prostředí
Policie je naprosto neškodná

Nulová propracovanost stavby motorky
Otřesné ovládání
Technické zpracování
Policie je naprosto neškodná

Přechod z televizních obrazovek do světa her se tentokráte příliš nepovedl. American Chopper může zaujmout jen milovníky motorek, kteří oželí četný seznam nedostatků.

KONKURENTI: Moto Racer 3 **6,0** | Moto GP 3 **8,0** | Road Rush **Nehodnoceno**

Top Spin

Překvapivý bod přímo z podání

Žánr Sport **Výrobce** Power And Magic **Distributor v ČR** SeVeN M **Homepage** Není **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, na HDD, 64 MB grafická karta na úrovni GeForce 3 (Radeonu 8500) **Cena** 999 Kč

Vhodné pro: Všechny, kterým k dlani přirostla raketa

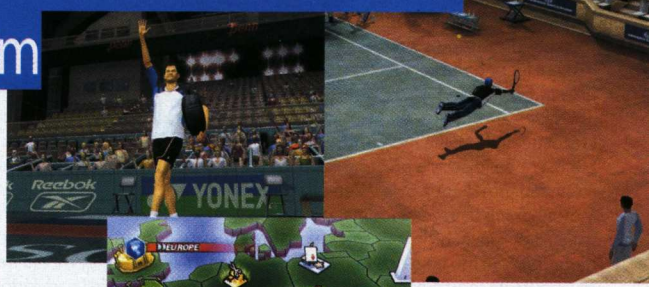
Jan Morkes, zástupce šéfredaktora
Schizofrenik v reálu i ve virtuálním prostředí

Herní branže zná nespočet různých žánrů. Některé jsou populárnější, jiné propracovanější, mnohé mají dobu své největší slávy za sebou. Žádný však v poslední době netrpěl tolik jako tenisové simulátory na PC. Jako by sport gentlemanů postihla nějaká kletba, která zabraňovala vydání jakékoliv hry, jež by byla byť jen o trochu lepší než nadprůměrná. Naštěstí je už tato doba minulostí, kouzlo bylo zlomeno, jeho autorka – čarodějnice odešla do důchodu a na PC přišel Top Spin. Původně Xboxový titul sice trpí klasickými neduhy konverzí her z konzol (aneb není nic adrenalinovějšího, než pomocí klávesnice šipkami zadávat své jméno), nicméně to je nepodstatné. Hlavní a nejdůležitější je, že je to tenis, který vás bude bavit.

Top Spin má v podstatě vše, co by měl každý správný sportovní simulátor mít – reálná jména sportovců; ve hře najdete 16 opravdových tenistů, Lleytona Hewitta, Danielu Hantuchovou, Annu Kournikovovou, Gustavo Kuertena a další. Kromě toho hra obsahuje desítky dalších neznámých tváří, které doplňují žebříček ATP (což je mimochodem další její deviza, tenisová simulace bez žebříčku je jako fotbalová liga bez tabulky). Dále se můžete těšit v nelineárním režimu kariéry na spoustu turnajů, včetně těch nejslavnějších grandslamových, i když Wimbledon se nejmenuje Wimbledon, ale britský pohár. No a nesmí chybět ani obligátní trénink a poněkud RPGčkově pojaté zlepšování.

Hra přináší nasazení na hranicích lidských možností

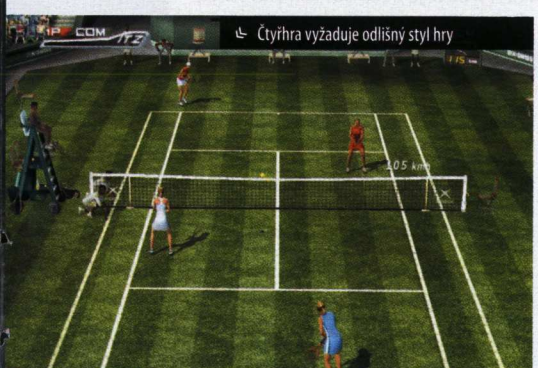
Zápasy jsou souboji na ostří nože - zaváhání znamená ztracený míček a leckdy i celý gem



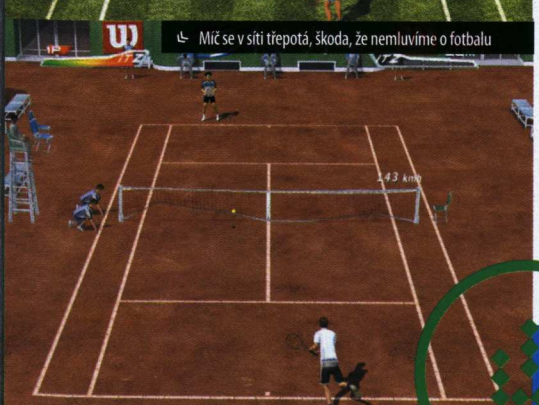
Všechno to zní parádně, ale nebylo by to nic bez skvělé hratelnosti, která se kvalitativně dá srovnávat s tou od EA Sports. Top Spin není tenis připomínající spíše reklamu na přípravek proti bolení kloubů. Není to hloupoučká hra, v níž si vystačíte s dvěma tlačítky, z nichž jedno je pro pozastavení hry. Top Spin je výborný tenisový simulátor, který vám připraví dosud nejvěrnější pocit ze hry, jaký kdy byl na PC k vidění.

Hra se ovládá pěti tlačítky, tři obsluhují základní údery, dva jsou pro speciály – tvrdý riskantní úder a kraťas těsně za síť. Zpočátku je to víceméně jedno a klidně můžete do zblbnutí mačkat jen některé z nich, s rostoucí obtížností však budete muset pochopit, k čemu se ta která hodí, a také tohoto zjištění následně využívat. Potěšující je, že záleží i na tom, jak jste na úder připraveni, kam míříte i co umíte. Zápasy na nejtěžší obtížnost nejsou stereotypním pinkáním doleva a doprava, ale souboji na ostří nože (tedy pokud vůbec budete počítačovému protivníkovi stačit). Chvíle zaváhání znamená ztracený míček a leckdy i celý gem.

Hra samozřejmě má své mouchy (klávesnice má občas problémy pochytit zmáčknutí tří tlačítek zaráz, tudíž se hodí gamepad, chybí možnost uložení hry v průběhu turnaje, riskantní střela je opravdu hodně riskantní), nicméně žádná z nich vám nedokáže zkazit radost po zaslouženém vítězství v nervy drásající třísetové (či pětisetové) bitvě s protivníkem. K dobru můžete Top Spinu připočíst i dvojnásobnou životnost, vyplývající z odlišného pojetí tenistů a tenistek, zpracování čtyřhry i povedenou grafiku. Jediným větším negativem tak zůstává fakt, že jsme na hru podobných kvalit museli čekat tak dlouho.



Čtyřhra vyžaduje odlišný styl hry



Míč se v síti třepotá, škoda, že nemluvíme o fotbalu

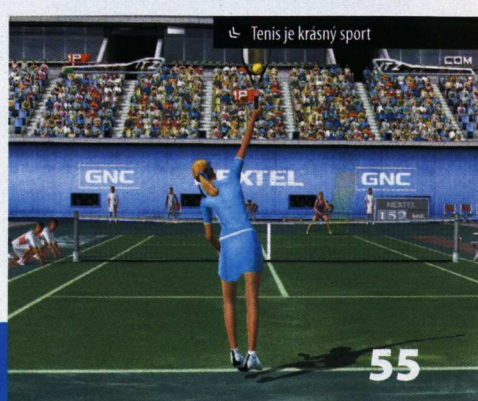
VERDIKT

8,3

- + Skvělá hratelnost
- + Reálná jména sportovců
- + Režim kariéry s množstvím turnajů
- + Odlišné pojetí ženského a mužského tenisu
- + Žebříček tenistů
- − Problémy s hraním na klávesnici
- − Místy viditelné stopy po „Xboxu"

Skvělý simulátor s režimem kariéry, reálnými jmény sportovců a ženským tenisem navrch.

KONKURENTI: Virtua Tennis **8,0** | Next Generation Tennis **5,0** | Tennis Masters Series 2003 **6,0**



Tenis je krásný sport

Sid Meier's Pirates!

Ženy, víno, zpěv a navíc ještě koňská dávka volnosti

Žánr Od každého něco **Výrobce** Firaxis **Distributor v ČR** SevenM **Homepage** www.atari.com/pirates/pirates/ **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, na HDD, 32 MB grafická karta **Lokalizace** Manuál **Cena** 1099 Kč

Občas to vypadá, že hry už vůbec nejsou o zábavě samotné. Že vše je dopředu připraveno a hráč musí postupně projít body A, B, C, volitelně může zastavit u Č a následně pokračovat do D. Skript stíhá skript a na nějakou invenci jaksi nezbývá čas. Svoboda a volnost jsou ve hrách čím dál řidším jevem a musí přijít až legendární Sid Meier, aby nám ukázal, že ono to skutečně jde také trochu jinak. Slavný tvůrce mnoha hitů oprášil jeden z nejoriginálnějších námětů ze svého vývojářského šuplíku a dnes před nás předstupuje s remakem legendární korzárské hry Pirates!

Nebojtese , tenhle souboj určitě vyhraju

Vhodné pro: Dobrodružné povahy, které se chtějí podívat do Karibiku

Do střehu, bídáku!

Na linearitu, které se křečovitě drží většina moderních titulů, se v ní nehraje. Příběh je docela prosťounký – vžíváte se do role mládence, jemuž byla v dětství padouchem Mortalbanem uvězněna rodina. Hra začíná v okamžiku, kdy hlavní hrdina dospívá a přijímá kariéru námořníka. Ta mu nevydrží příliš dlouho a po menší vzpouře na lodi se náš uměle vytvořený sirotek stává kapitánem na své první lodi.

Volba je na vás

Nuže, loď máme a co bude dál? Vůbec nic a zároveň také všechno. Hra vám totiž nechává naprosto volné ruce ve vašem konání a počínání. Můžete si vybrat, zda chcete přepadávat lodě, likvidovat konkurenční piráty či se vydáte cestou obchodníka. Od samého počátku jste naprosto volní a svobodní. Ve hře nejde ani tak o osvobozování rodinných příslušníků, k němuž se můžete, ale také nemusíte časem dostat, nýbrž především a hlavně o simulaci života mořského vlka za dob americké kolonizace. Podobu i obtížnost hry si navíc můžete nezvykle upravovat – na výběr je hned několik období, jež ovlivní především silové a územní rozpoložení jednotlivých národů – a obtížnost lze měnit v průběhu hry.

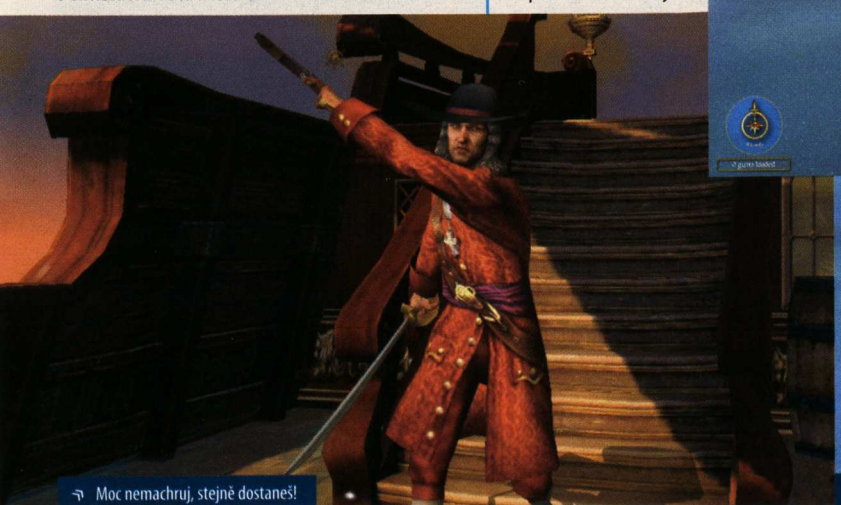
Že první loď nebude ani zdaleka poslední pod vaší nadvládou, není dozajista nutné příliš zdůrazňovat. Zajímavým krokem od tvůrců je absence tutorialu či nějaké pomocné ručičky, která by vás v úvodních minutách vedla. Pirates! začínají pozvolna a pokud nastane ten správný moment, zasvětí vás do všeho potřebného rovnou za chodu. Ovládání je navíc maximálně intuitivní, protože na celou hru si vystačíte prakticky jen s pomocí numerické klávesnice.

V Karibském moři, kde se Pirates! odehrávají, to pořádně žije a není chvíle, kdy byste nenarazili na nějakou spojeneckou, neutrální či rovnou nepřátelskou loď. Tyto statuty jsou poměrně jednoduše určeny probíhající válkou mezi jednotlivými národy a jsou rozděleny podle toho, jak se ve svém životě chováte. Napadnout však můžete jakoukoliv loď, třeba i přátelskou. Pokud ale od příslušného národa něco potřebujete, nebo míříte do jeho přístavu, není příliš vhodné zlikvidovat nedaleko od něj jeho tři obchodní lodě.

Tahle salvička jistě najde svůj cíl

Namířit, PAL!

Pirates! se samozřejmě neobešli bez simulace námořních bitev, jejichž průběh je stejně jednoduchý jako hra sama. Přiblížením se k vybrané oběti a stiskem jediného tlačítka se dostáváte do bojového modu, kterého se může zúčastnit jen jedna vaše loď. Při bitvě je třeba slušně manévrovat, abyste při oponentově střelbě z kanónů měli odkrytou co možná nejmenší část lodi. Každá z lodí má určitý počet kanónů, které je třeba ládovat několika druhy střeliva. Jejich výběr závisí na tom, jaké složce chcete způsobit největší škody.


Moc nemachruj, stejně dostaneš!

Karibik je jen jeden

Dean F. Travis, zahraniční dopisovatel
Redakční učitel angličtiny a fanoušek akcí, RPG a RTS

Do hry to vnáší další taktický prvek. Vliv větru a kvality plachet je přitom samozřejmostí.

Zřídkakdy však dojde k potopení jedné z lodí pouhou kanonádou. V nejlepším případě se nepřítel vzdá ještě před nedobrovolným výletem mezi mořský plankton. Většinou však dojde k další fázi, a sice „zahákování" a boji na palubách. Jde o šermířský souboj s nepřátelským kapitánem, který může a nemusí o všem rozhodnout. Pokud uspějete vy anebo vaše posádka přemůže nepřátele, odměna vás nemine. Z pokořené lodi získáte celý náklad, poklad, kanóny, někdy i posádku a chcete-li, pak i samotnou bárku. Ale ani v opačném případě hra nekončí, případná porážka však značně sníží vaši celkovou reputaci.

Toulky noční Tortugou

Města se liší svou velikostí, národností i bohatstvím a nic v nich netrvá věčně. Některá rostou, jiná stagnují nebo chudnou. Vše závisí na všem a když některému národu vhodným způsobem pomůžete, projeví se to nejen na mapě, ale také na jeho vstřícnosti směrem k vaší osobě. A mít třeba opravu lodí ve všech španělských přístavech zadarmo se docela hodí. Stejně jako žhavé informace od dcer bohatých tatíků-guvernérů, jejichž trvalý přísun si však musíte vybojovat svým gentlemanským úsilím na tanečních parketech, v soubojích i pomocí drahých a vzácných dárků.

Jediným negativem celé hry je i to, co jej činí výjimečným – naprostá svoboda. Může se vám totiž stát, že na spoustu činností vlivem náhody, či určitého stereotypu nepřijdete. Vyvarujete se rizikových bitev, čímž se vám vyhne prohra na moři a následný útěk z královského vězení, nenaštvete dostatečně velmoci, takže budete ochuzeni o dobývání měst, nepochopíte systém hledání pokladů, a tak se raději obejdete bez nich.

Pirates! jsou na první pohled jednoduchou hrou. První zdání však klame, pod kabátkem intuitivnosti se skrývá komplexní a propracovaný titul, s bohatým a neustále se měnícím prostředím a podmínkami. Jedinou nevýhodou je, že si všechnu zábavu musíte najít sami. Ale když chcete svobodu, jinak to ani nejde.

VERDIKT

8,5

- ⊕ Jednoduché ovládání
- ⊕ Hromada možností
- ⊕ Skvělá hratelnost
- ⊕ Hudba
- ⊖ Vychytávky musíte objevit sami
- ⊖ Časem se může dostavit stereotyp

Hratelná a zábavná simulace života mořského vlka v době americké kolonizace. Rozhodně berte!

KONKURENTI: Piráti z Karibiku **7,5** | Tropico **9,0** | Port Royale **7,0**

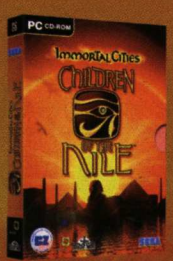
inzerce »

DoupěnaVltavě
doupe.vltava.cz

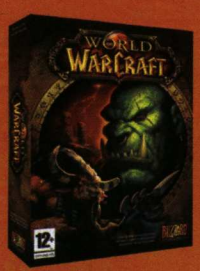
HRY ZA VŠECHNY PRACHY

XIII
komiksová střílečka
269 Kč
české titulky

Úžasňákovi
hra pro děti i dospělé
kompletně v češtině



Children of the Nile
zástupce nové éry budovatelských strategií
849 Kč
únor 2005 - kompletně v češtině



World of Warcraft
nejrychleji rostoucí MMORPG v historii
1 399 Kč
vychází 17.2.2005

Mercenaries
GTA jako válka pro konzolu PlayStation 2
1 799 Kč
vychází v únoru 2005

Demon Stone

Nemálo her využívá světa Forgotten Realms. Teď je tu jedna, která takový fantasy svět prezentuje ve skutečné podobě

Žánr Akční RPG **Výrobce** Stormfront Studios **Vydavatel** Atari **Distribuce v ČR** SeVeN M **Homepage** ww.atari.com/demonstone **Minimální konfigurace** Procesor 1GHz, 256 MB RAM, 64 MB grafická karta, 2,4 GB na HDD **Lokalizace** Manuál **Cena** 1 799 Kč

Fantasy není sklízení kytiček na poli (Gothic 2), hledání ztracené knížky (Baldur's Gate), ani zabíjení tří krys na půdě měšťanského domu (Morrowind). Fantasy je tvrdý svět, s děsivě ostrými čepelemi mečů, potoky krve, magií silnou, až z ní zvoní v uších a buší ve spáncích, svět s horami spáleného masa nestvůr. Není čas na listování v magickém grimoáru či přemýšlení, kterou stranou meče udeřit; jediné zaváhání může stát život. Pohádku o perníkové chaloupce hledejte jinde. Vítejte v nekompromisním světě, kde slabí a pomalí umírají.

Mága ze začátku budete každou chvíli tahat z bryndy, což vám ale později bohatě vynahradí

Přestože je úvod lehce nadnesený a i přemýšlivá RPG s epickým příběhem a tahovými souboji jsou báječná, nelze opomenout, že vývojáři ze Stormfront Studios svoji novou hru vystavěli plně v duchu akční řežby The Lord of the Rings: Two Towers. Ta sice vyšla jen na PS2, ale počítačoví hráči si jistě vzpomenou na velmi podobný titul – The Return of the King. Koncepce hry se tedy jen přenáší z jednoho oblíbeného fantasy prostředí (Středozemě) do jiného (Forgotten Realms).

Nenápadný background

Onen svět je ale v podstatě jen pro pěknou prezentaci navenek. Již po krátkém zahrání zjistíte, že scénář R.A. Salvatora, jenž je příznivcům Dungeons & Dragons jistě dobře znám, není vůbec důležitý. Dokonce si ani nezahrajete za žádnou ze známých postav, ačkoli se s některými setkáte. Místo toho autoři vsadili na nové postavy i příběh.

Vše začíná při válce s orky setkáním tří postav – bojovníka Ranneka, kouzelníka Illiuse a zlodějky Zhai. Na útěku před drakem však nevědomky rozbijí kámen, v němž kdysi mocný mág uvěznil dva silné vůdce znepřátelených armád. Naši tři hrdinové musí zabránit ozbrojenému konfliktu, jinak stojí před neodvratitelnou zkázou vlastního světa.

Bohužel stejně jako je neoriginální příběh, vyznívají naprázdno i charaktery hlavních postav. Jejich rozhovory během krátkých a častých in-game animací (jež jsou však po technické stránce velmi dobré) působí prázdně a pateticky. Dobrácký válečník, přemýšlivý mág a excentrická zlodějka je dnes už kombinace, která nikoho nepřekvapí ani nenadchne. Je trošku škoda, že za celou hru nemáte důvod ztotožnit se s hlavními hrdiny.

Uchop meč, jdi na zteč

Příběh tedy v Demon Stone (DS) nehraje ani prim, a konec konců ani druhé housle. Ne že by to ale vadilo příliš – vaši pozornost plně zaměstnají tři postavy, střídavě vyžadující vaší přímou asistenci. Oproti hrám podle Pána prstenů už totiž nebudete mít jen jedno alter-ego, ale do boje si budete moci vzít kteréhokoli ze tří hrdinů, zatímco ostatní budou, ovládáni počítačem, bojovat po vašem boku. Svým způsobem tak dostáváte do rukou rovnou tři hry v jedné – rozzuřeni ze školy či práce se vrhnete do víru boje s mohutným Rannekem, odpočatí a chtiví taktizování využijete magie Illiuse, nebo uchváceni precizní animací pohybu sáhnete po obratné Zhai.

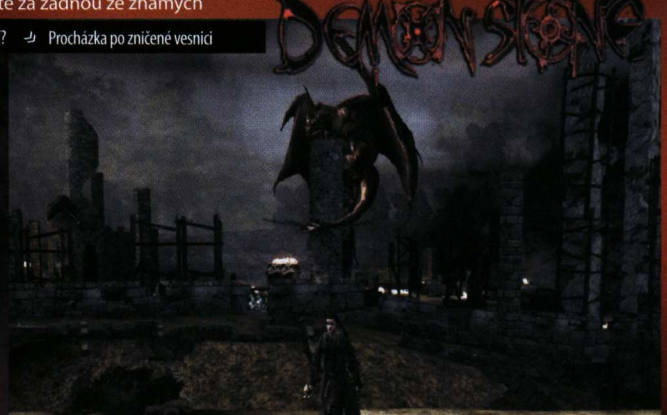
Každý z hrdinů je plnohodnotnou součástí týmu (i když mága ze začátku budete každou chvíli tahat z bryndy, což vám ale později bohatě vynahradí – nic nového), a tak většinu situací vyřešíte s kterýmkoli z nich. Jen občas vám hra přikáže „použít" konkrétní postavu – typicky v případě, kdy musíte někam vyskočit, což umí jen Zhai apod. Takovýchto meziher je v DS přiměřené množství, takže nejsou na obtíž.

Ten drak to asi myslí vážně

„I ty se můžeš přidat k nám"

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Manga, manga, manga

Čím ten kostlivec ten meč drží?



Procházka po zničené vesnici

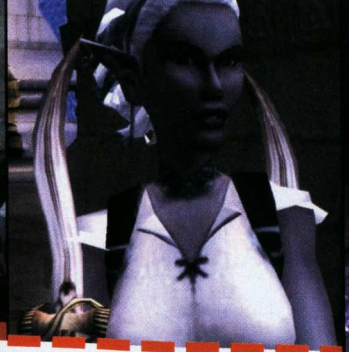
TŘI STATEČNÍ

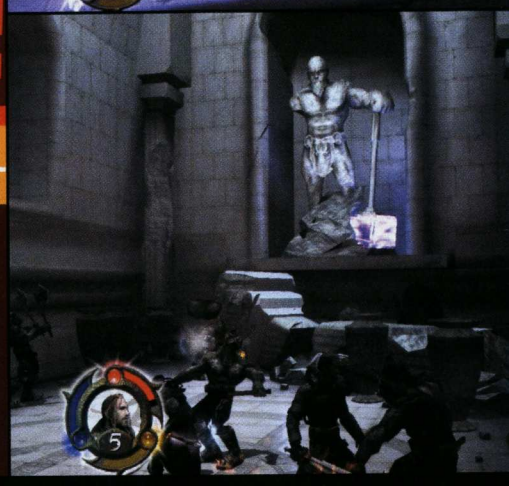
Rannek: Mlčenlivý válečník, stále trpící výčitkami kvůli tomu, že před časem nedokázal zabránit zničení jedné vesnice. Nepřejte si dostat se blíž k jeho velkému meči.

Illius: Mág, který v minulosti odmítl učit se bojovým uměním, přesto se dokáže svou holí dobře ohánět. Jeho potenciál je však v děsivě silné magii.

Zhai: Její matka byla temná elfka, otec lesní elf. Díky tomu se jí mnoho lidí straní, ale ve skupině je užitečná díky své neuvěřitelné obratnosti a schopnosti schovat se ve stínech.

Idylická momentka nad pustinou





Samotné souboje pak probíhají plně v duchu her podle Pána prstenů. Kombinací dvou tlačítek myši a několika kláves tvoříte nejrůznější komba, jež se vaši svěřenci naučili (resp. koupili za zkušenostní body). Oproti takovému Návratu krále však přece jen došlo k určitým změnám, někdy

Vhodné pro: Ty, kdo nikdy nesahají daleko pro nabroušený meč či úderné kouzlo

Pohádku o perníkové chaloupce hledejte jinde. Vítejte v nekompromisním světě, kde slabí a pomalí umírají

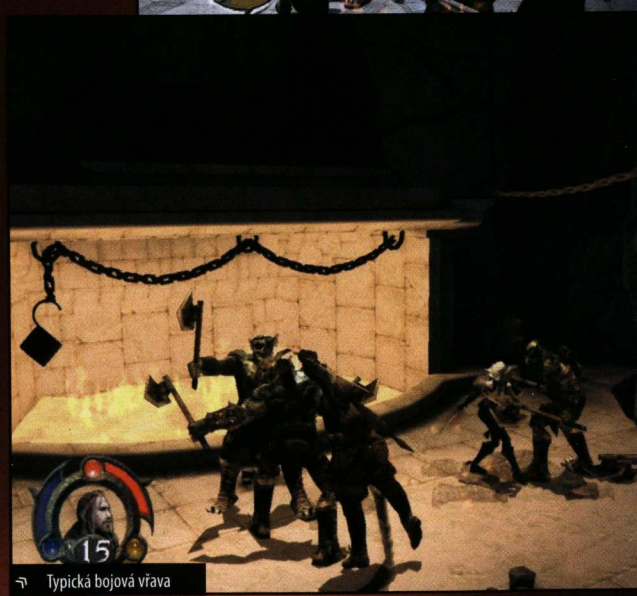
k lepšímu, někdy k horšímu. Na jedné straně je báječné, že si za nalezené peníze můžete pořídit lepší vybavení, jež je navíc na dobrodruzích i vidět, ale na straně druhé zmizely efektní nápisy oznamující, jakéže kombo se vám to vlastně povedlo. Souboje jsou tak místy zmatené. Zde můžeme také vysledovat zvláštní provázanost s pravidly AD&D – některá komba či vlastnosti postav se nazývají podle schopností z papírových pravidel, čímž však veškerá podobnost končí.

Řežba, jak má být

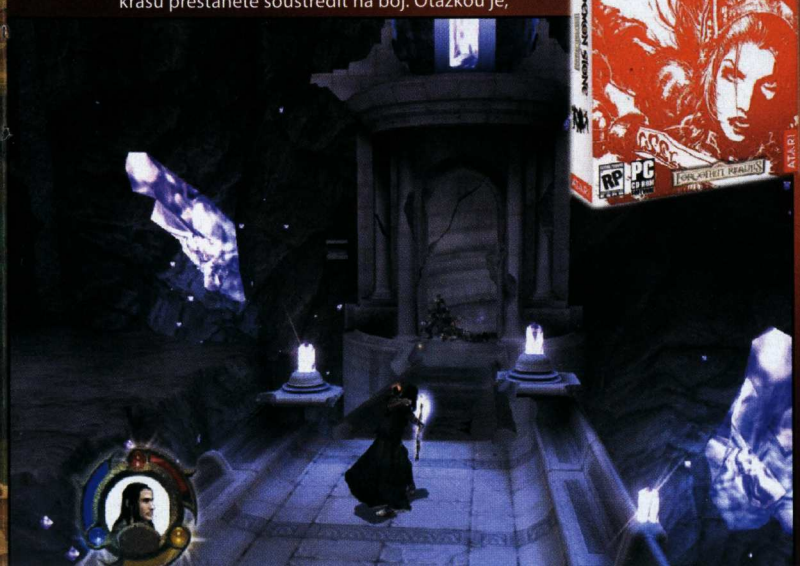
Dalo by se tedy říci, že tu máme klasické konzolové akční RPG. Výhodou je, že se vyhnulo některým problémům, jaké si obvykle podobné hry s sebou nesou. Potěšitelné je AI vašich spolubojovníků, kteří plně využívají všech svých schopností a dokáží se o sebe postarat. Ani DS se však nevyhnul tradiční, poněkud diskutabilní kameře, která se klasicky mění těsně před skokem, jež je potřeba přesně nasměrovat, a podobně. V potyčkách jsem s ní však problémy neměl.

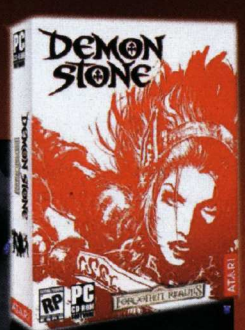
Nelze opomenout ani velice pohledné grafické zpracování, stejně jako příjemné ozvučení i hudbu. Prostředí hry jsou atraktivní a působivá, animace pohybů báječné – až se občas přes tu krásu přestanete soustředit na boj. Otázkou je, zda se autorům vlastně vyplatila licence na svět Forgotten Realms – možná se tak prodá o něco více kusů, ale na hratelnost to vlastně vůbec žádný vliv nemá. Můžete sice mít pěkný pocit, že chodíte po známých místech, ale tento pocit je znatelně slabší, než u her podle Pána prstenů.

Pakliže přistoupíte k DS jako k řádně akčnímu RPG, v němž nejde ani tak moc o příběh, jako spíše o pořádné souboje na pozadí pěkného audiovizuálního zpracování a precizních animací, budete se dost možná výborně bavit. Pokud ale budete chtít něco víc, nebo nedejbože nějaké aplikování pravidel AD&D, tak raději zůstaňte u Neverwinter Nights a her jim podobných. Osobně však můžu Demon Stone jako prostředek k akčnější relaxaci jen doporučit.



Typická bojová vřava





VERDIKT

7,7

+ Perfektní animace a grafika celkově
+ Využití potenciálu tří postav
+ Dynamická akce bez hluchých míst

− Nevyužití světa Forgotten Realms
− Časem poněkud jednotvárné
− Nejistý poměr délka/cena

Divoké RPG, které kráčí ve šlépějích herních Dvou věží či Návratu krále, se dračí silou dere na naše monitory. A řekl bych, že ho můžeme alespoň do předsíně pustit.

KONKURENTI: The Return of the King **8,5** | Two Towers (PS2) **7,0** | Prince of Persia: Warrior Within **7,9**

Sonic Heroes

Světoznámý ježek Sonic vyráží do boje se svým úhlavním nepřítelem Dr. Eggmanem. Jak dopadne jejich souboj tentokrát?

Žánr Akční hopsačka **Výrobce** Sega **Distributor v ČR** zatím neznámý **Homepage** www.toughteam.com **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 128 MB RAM, 800 MB na HDD, 32 MB grafická karta **Lokalizace** Žádná **Cena** ???

Ježci a instalatéři. Stvoření, která se ve svých herních reinkarnacích těší nebývalé popularitě. Zatímco s nářadím si nejlépe rozumí populární Mario, o popularitu pichlavých ježků se postaral neopomenutelný Sonic. Jednoduchý koncept hry, spousta úrovní a návyková hratelnost, která se logicky těší na konzolách nebývalé popularitě. Po téměř roční přestávce však náš ježek vyráží znovu do akce také na PC, tentokrát ve slibně vypadajícím titulu Sonic Heroes, který jako obvykle vyplouvá z doků firmy Sega.

Starý známý

Hned na začátku hry si přivlastníte jeden ze čtyř tříčlenných týmů, pokud vás tedy Sonic a jeho parťáci Tails a Knuckles pomalu omrzeli, můžete pro změnu sáhnout po někom jiném. Rozdělení hodností je bez ohledu na vybraný tým stejné; jeden člen disponuje obrovskou silou, další rychlostí, a máme tu samozřejmě také specialistu na špatně přístupné body, umístěné někdy až nechutně vysoko. Tím to ale nekončí, každé uskupení totiž prožívá svůj vlastní příběh, zcela odlišný od ostatních týmů… Zatímco s jednou trojicí musíte v několika dnech odvrátit zkázu světa, s tou další například hledáte své ztracené přátele. Ovšem nejásejte předem. Úkoly týmů jsou sice odlišné, to samé se ale rozhodně nedá říct o herních prostředích. Určitá naděje opětovného hraní tu však je, alespoň pro skalní fandy určitě.

Hlavní kámen úrazu však vězí jinde - v hratelnosti. Pro někoho je to možná překvapivé; ale Sonic je tentokrát nepříjemně ovladatelnou a nudnou záležitostí. A nebojím se říci, že a nebýt prestižního jména, hodně rychle by zapadl. Systém „putování ve trojici" není zpracován úplně nejlépe a celou hru díky otravnému přepínání postav a vymýšlení nejrůznějších kombinací spíše zpomaluje. Na to hráči rozhodně nejsou zvyklí a brzy sami poznáte, že kouzlo modrého ježka už pomalu vyprchává. Některé věci se ale naopak povedly, zdárným příkladem je design misí. Zpracování je kvalitní a navíc zavítáte do mnoha zajímavých oblastí, většinou prošpikovaných množstvím nepřátel. Ani s těmi se však díky jejich průměrné inteligenci dlouho zabývat nebudete.

Sonic se vrátil!

Brzy sami poznáte, že kouzlo modrého ježka Sonica už pomalu vyprchává

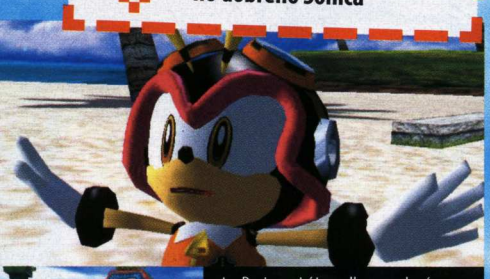
Každý tým se skládá ze tří členů

Pouze pro fanoušky

Nový Sonic nabízí celkem čtrnáct rozlehlých levelů, vyznačujících se osvědčenou klasikou; spoustou "zrychlovadel", nejrůznějšími skokánky a především děsivě vypadajícími spirálami, náhodně rozesetými po arénách. Nachystáno bylo také několik bonusových levelů, které dostáváte odměnou za nějaké obzvláště dobře zvládnuté mise. Jde v nich prakticky o jediné - do určitého časového limitu sesbírat co možná nejvíce zlatých prstýnků. Významnou roli tentokrát hraje také multiplayer (pouze klasický splitscreen), obsahující hned sedm rozmanitých typů hry, což by teoreticky mělo představovat dostatečně prodlouženou herní dobu.

Technické zpracování se nese v podobném duchu jako celá hra, tedy velice průměrně. Grafika možná na první pohled kdekoho zaujme, při bližším prozkoumání však vyplouvá na povrch pravá podoba věcí; chabé textury, pramálo vizuálních efektů a příšerné zpracovaní kamery. To vše má slova jen potvrzuje. Zlepšení se nedočkáte ani na ostatních frontách. Sonic Heroes je zase jednou potvrzení známého pravidla, že ne vždy vede k úspěchu pouze celosvětově proslulá značka. U takové klasiky nás to mrzí dvojnásob.

Vhodné pro: Příznivce staréh o dobrého Sonica


Design misí je vcelku povedený

VERDIKT

5,5

\+ Povedený design misí
\+ Výběr postav
\+ Multiplayer
\- Technické zpracování
\- Inteligence nepřátel
\- Na klávesnici se hraje hůře

Další zpracování kdysi neotřesitelného krále plošinovek je bohužel průměrné. Ve všech směrech.

KONKURENTI: Rayman 3 **8,0** | Úžasňákovi **7,8** | Shrek 2 **5,0**

Ladislav Nosákovec, stálý spolupracovník Doupěte
Fanoušek kvalitních her a dobré punkrockové hudby

Bad Mojo (Redux)

Neznáte ji a přesto je kultem. Legendární adventura Bad Mojo přichází v novém kabátě

Žánr Adventura **Výrobce** Pulse Entertainment **Distributor v ČR** Není znám **Homepage** www.gotgameentertainment.com/badmojo/ **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 50 MB na HDD

Za jedním si stojím. Bad Mojo je divná, obskurní a šílená záležitost, která navíc po osmileté pauze znovu přichází na náš svět. Neožívají totiž pouze bestsellery a profláklé pecky, ale také legendy menšinových žánrů. Nepleťme si však pojmy - označení divná totiž v případě adventury Bad Mojo neznamená špatná.

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor Doupěte se slabostí pro blondýnky a pistácie

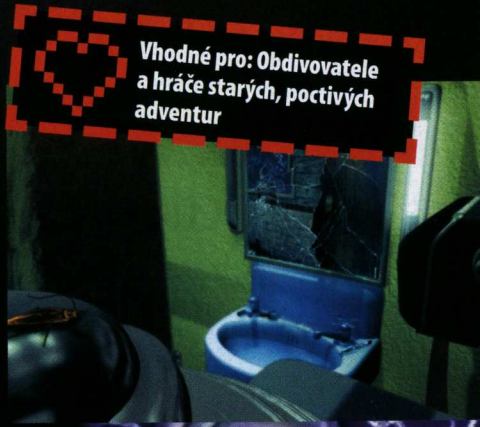
Bad Mojo je divná, obskurní a šílená záležitost

Jistě jste sami zvědaví, čím že si v adventurních kruzích známá hra (původní Bad Mojo získalo v roce 1996 řadu slušivých hodnocení a ocenění) vysloužila tak lákavé a vlídné přízvisko. Odpověď je nasnadě. Svým příběhem. Vžíváte se do role entomologa Rogera Sammse, žijícího v přítulných zákoutích amerického San Francisca, který se šíleným způsobem promění v objekt svého zkoumání - dotěrného švába. Z jeho perspektivy pak plníte zadané úkoly, které nejsou o nic méně „divné" či „netradiční" než původní zápletka hry. Mimochodem – hlavním důvodem pro výběr švába byly v roce 1996 technické požadavky tvůrců. Perspektiva tak malého stvoření se jim zdála z technologického hlediska perfektní a v mnohém jim prý usnadnila práci.

Pojďme si však ujasnit, čemu vděčíme za reinkarnaci pro většinovou herní veřejnost zcela neznámého výtvoru. Bad Mojo Redux není jen remake nebo reedice původní hry - je tak trochu víc. Kromě nové grafiky, která by byla typická pro remake, přináší znovu natočené FMV scény a další bonusy na samostatném DVD. Jádro však zůstalo věrné předloze a přestože bude následující fráze typickým klišé, ze strany tvůrců to byl nepochybně krok správným směrem. Jak se totiž po letmé chvilce v kůži švába hned přesvědčíte- život v roli hmyzu spolu přináší mnohá rizika a nebezpečí. Zašlápnutí, sežrání? Jen některé z mnoha způsobů, jak může šváb umřít. A v Bad Mojo budete umírat často.

Aby toho nebylo málo, musím přispěchat také s další, neméně podstatnou informací. Bad Mojo je striktně logickou adventurou. Ať již narazíte na kteroukoliv z hádanek, řešení každé z nich lze snadno odvodit. Nádherné je pak zejména sledovat rozmanitost prostředí, život z perspektivy tak malého stvoření, osudy lidí kolem hlavního hrdiny a vůbec spoustu dalších drobností, které dělají z původní příběhové linie hry nezapomenutelný zážitek.

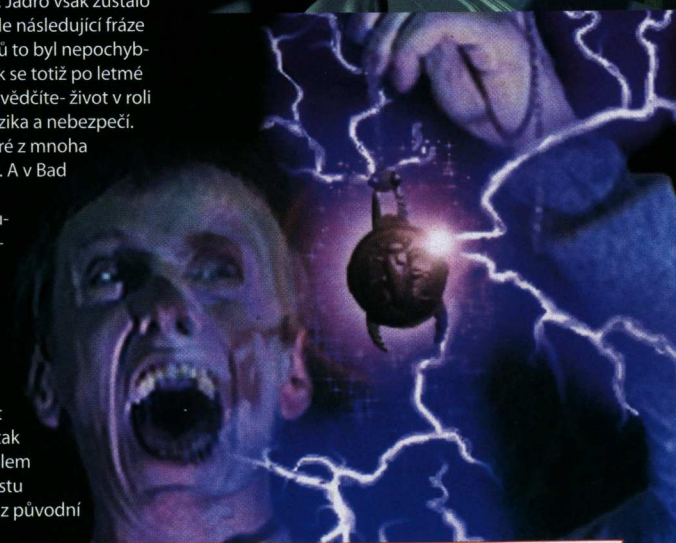
Adventury dnes nepředstavují pomyslný Olymp herních výtvorů. Jsou v menšině, na okraji zájmu, sledovány jen věrnou hrstkou příznivců. Got Game Entertainment přepracováním a opětovným vydáním Bad Mojo nesledovali žádný obchodní záměr. Nemáme totiž čest s hrou, která by dnes oslovila širší publikum (zejména vezmeme-li v potaz maximální rozlišení 640x480 a ovládání pomocí klávesnice). Musí být však proto taková hra špatná a vysloužit si nízké hodnocení? Zcela jistě ne.



Vhodné pro: Obdivovatele a hráče starých, poctivých adventur

ORIGINÁLNÍ HERNÍ HRDINA

Herní historie zná mnohé případy originálních hlavních hrdinů jak tělem, tak i duší. Měli jsme tu „obyčejné" lidi na tisíc způsobů, mutanty, imbecilní mimozemštany, ale také kreslené postavičky nebo hrdiny uplácané z plastelíny. Ale šváb? Je jedinečný, neokoukaný, originální a můžete ho navíc zabít na tisíc způsobů. Hledáte-li moderního hrdinu, již tak nečiňte – právě jste ho našli!



VERDIKT

7,7

Plus:
- Život švába
- „Epický" příběh
- Skvělá výprava
- Nové FMV scény

Mínus:
- Nízké rozlišení
- Ovládání klávesnicí

Učte se, páni vývojáři. Takhle má vypadat atraktivní adventura.

KONKURENTI: Neverhood **Nehodnoceno** | Grim Fandango **Nehodnoceno** | Stupid Invaders **8,0**

Future Tactics: Uprising

Povede se sympatickým bratrům rozhýřit stojaté vody budgetu a zahnat hrozbu z vesmíru?

Vhodné pro: Všechny, kdo rádi zachraňují svět

Žánr 3D Strategie/akce **Výrobce** Zed Two **Distributor** v ČR SeVeN M **Homepage** www.future-tactics.com/ **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D grafická karta, 500 MB na HDD **Lokalizace** Žádná **Cena** Není známa

Slavní lidé se většinou nemýlí. Abraham Lincoln v 19. století prohlásil: „Nevážím si nikoho, kdo dnes není moudřejší než včera." Kupodivu toto tvrzení slavného amerického státníka platí i pro herní průmysl o dvě stě padesát let později. Na první pohled mi Future Tactics: Uprising připadala natolik hrozná, že jsem začal doufat v lepší zítřky. A ono se povedlo. Ač patří mezi jasná nízkorozpočtová „béčka", nakonec se v ní skrývá trochu více, než by se po prvním spuštění mohlo zdát. Bohužel opravdu jen trochu.

Future Tactics sama neví, co je zač Strategie? Akce? Ani jedno z toho?

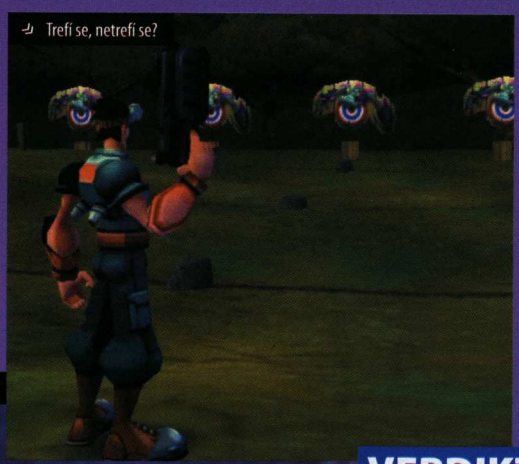
FT je označována za 3D strategii s příměsí akce, jenže ve skutečnosti je tomu trochu jinak. Poměr mezi akcí a strategií je přibližně jedna ku jedné, což má za následek jediné; poměrně neurčitý hybrid. V průběhu hraní tak není největším problémem nepřítel, spíše naopak – hra samotná. Vlastně se mi za celou dobu nepodařilo zjistit, co mohu očekávat, čím mě Uprising nemile překvapí. Na jedné straně se pyšní možností vybrat si mezi strategičtějšími a akčnějšími postupy, na straně druhé mezi nimi nenajdete byť jen jediný rozdíl. V obou případech totiž hra probíhá podobně. Vyberete si postavu a pohnete se, kam vám to omezení aktuálního tahu dovolí (takto si tvůrci představují strategii). Když se vám do cesty postaví nepřítel, dostává se ke slovu akční složka, přepnete si pohled „z očí vojáka" a vystřelíte. Strategická část hry je tahy rozkouskována na nebývale nudné pasáže, mezi nimiž chybí výraznější přechod. Především pak rozjezd je neuvěřitelně vlažný a i když se postupem času kvalita hry zvyšuje a přibude nepřátel na odstřel, pořád to není ono.

V rámci příběhu se přesunete do blízké budoucnosti, kdy se na Zemi objeví rasa extra-dimenzionálních nestvůr. Stejné hrozné jako toto označení jsou ve skutečnosti i jejich činy. Cesta za znovunabytím planety vede jedině přes eliminaci tohoto nepřítele. Ale nebojte, se nebude to zas tak těžké. Nepřátelé totiž nejsou hloupí, jsou na tom ještě hůře. Nejenže se do vás takřka nikdy netrefí, ale navíc vždy stojí na tak nevhodných místech, že se jejich likvidace stává příjemnou procházkou růžovým sadem.

Kdo nemá v rukách, má v botách

Veškerou zábavu tak spolehlivě ničí pocit stereotypu. Sem tam se autoři snaží oživit něčím jiným, ale rozdíl mezi likvidací budov a mimozemšťanů není zase až tak velký. Za alespoň částečné oživení hratelnosti může časté střídání hrdinů, kteří jsou velmi odlišní; vybavením, zkušenostmi i způsobem boje. Na již zjištěné nedostatky však ani toto zpestření nepostačí.

Alespoň je na co se koukat. Grafika při své originálnosti není vůbec špatná. Hra celkově však ani zdaleka nevyužívá svého potenciálu a sklouzává do hlubokých vod průměru. FT totiž sama neví, co je zač. Strategie? Akce? Ani jedno z toho, takževšedohromady? Obávám se, že zde platí poslední možnost.



Trefí se, netrefí se?

Už víme, kdo bude druhou českou superstar

Martin Demigert, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník strategií a všeho, co nikoho jiného nebaví

VERDIKT

4,5

\+ Unikátní grafický kabátek
\+ Druhý dojem lepší než první

\- Chyby v AI
\- Kolísavá hratelnost
\- Slabý rozjezd
\- Na pomezí mezi žánry

Slibovali nám originalitu. Dočkali jsme se jí, ale pouze prostřednictvím grafiky. A to ani zdaleka nestačí.

KONKURENTI: Armed and Dangerous **8,0** | Giants: Citizen Kabuto **9,0** | Sacrifice **9,0**

Shadow Vaults

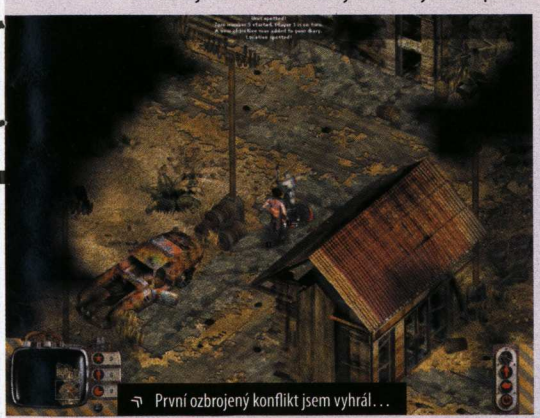
Země se zahalila do kouře a dýmu, ticho a klid vystřídal hluk pochodujících armád. Rozhodující střetnutí se blíží a o tom, kdo nakonec odejde jako vítěz, rozhodnete svým jednáním právě vy…

Jiří Černý, stálý spolupracovník Doupěte
Ctitel vědy, čínské kultury a Magic: The Gathering

Žánr Mix RPG a tahové strategie **Výrobce** Mayhem Studios **Distributor** Strategy First **Minimální konfigurace** Procesor 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D grafická karta, 600 MB na HDD

Vhodné pro: Začátečníky nebo skalní příznivce RPG žánru

S prací slovenského Mayhem Studios jsem se setkal již před nějakým časem. Tenkrát se jednalo o recenzi tahové fantasy strategie Empire of Magic a nyní, s odstupem necelého roku, se mi do rukou dostává i další jejich dílo, netradičně pojaté RPG Shadow Vault. To nás zavede do časů blížící se apokalypsy, kdy zkáza naší planety se zdá být nevyhnutelnou a jedinou možností, která snad ještě může spasit lidstvo, je návrat v čase a změna minulosti. A protože důvody k tomuto jednání si ne každý nechá vysvětlit po dobrém, je odeslána celá armáda a bratrovražedná nukleární válka proti vlastním prapředkům může vesele začít.



První ozbrojený konflikt jsem vyhrál…

Vlastní hra obsahuje v singleplayeru cca 20 misí a díky poměrně jednoduchému ovládání by s ní neměli mít větší problémy ani začátečníci. Zajímavostí je, že díky různorodé náplni jednotlivých scénářů se postupně zúčastníte konfliktu za obě dvě strany, a otázka "kdo je zde tentokrát ten dobrý?" má tedy pouze čistě teoretický význam. Hra ovšem není pravověrným RPG, tak jako byl kupříkladu slavný Fallout, ale pokouší se rovněž o zajímavou kombinaci s turn-based strategií.

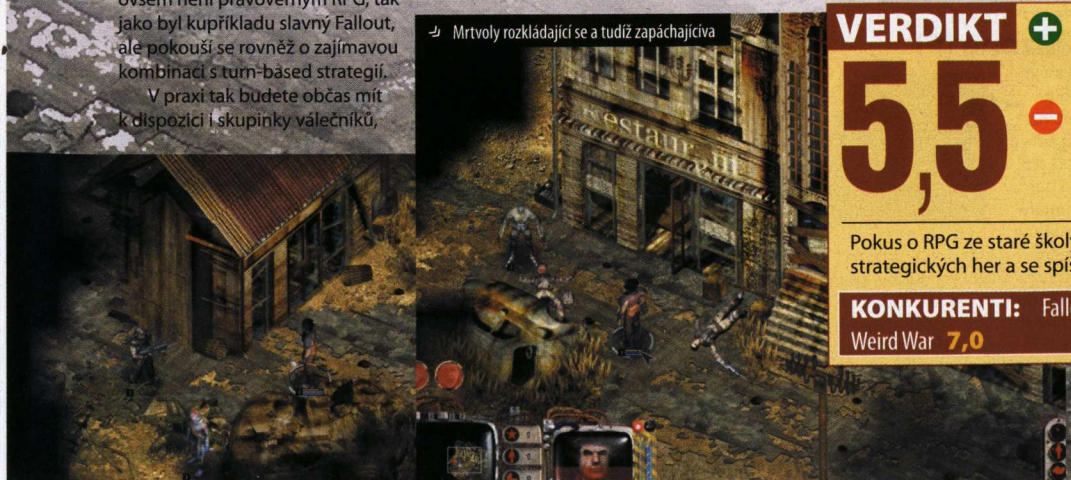
V praxi tak budete občas mít k dispozici i skupinky válečníků, sestávající se z několika odlišných charakterů a profesí à la Commandos, z nichž každého reprezentují patřičné individuální vlastnosti a některé lze i trénovat. Obecně záleží především na každém z vás, které se rozhodnete zvolit pro další misi. To se pak posléze projeví hlavně v ozbrojených konfliktech, kdy se nepřátel budete moci zbavit buď na dálku s použitím snipera, ve větší blízkosti několika dobře hozenými granáty, eventuálně dojde přímo k boji tělo na tělo a vyříkáte si to ručně.

Dočkáte se i tradičního obchodování

Podstatnou složku vašeho úderného týmu tvoří též jednotky pomocné, ze kterých se mi asi nejvíce zalíbili klasičtí psi (nic proti obřím krysám, ale jako obranář a nejlepší přítel člověka mi tento typ zvířete zkrátka dvakrát nesedí). Hlavní postava se navíc neustále vyvíjí a dokáže se učit i zdokonalovat své schopnosti. Připraven je taktéž multiplayer, takže na své si přijdou rovněž hráči chtiví síťových klání.

Co se grafiky týče, už pohledem na okolní screenshoty můžete zjistit, že podobně jako u Empire of Magic se jedná spíše o průměr. Hra ostatně běží na obdobném engine, který pouze doznal některých vylepšení a úprav. Ani zvuková stránka nijak výrazně posluchače neoslní. Mayhem Studios však chci pochválit za způsob, jakým se snaží své tituly pojmout – vesměs mohu v této oblasti použít slovíčko "netradičně", protože se tituly našich východních bratrů takřka vždy pyšní zajímavou kombinací prvků a elementů mnoha rozličných žánrů.

Pozitivní je rovněž nenáročnost, která hru zpřístupňuje i mladším hráčům – ačkoliv jde primárně o RPG, netřeba se obávat nějakých rozsáhlých textů v cizím jazyce, nebo přespříliš komplikovaného interface. Chcete-li tedy začít právě s těmito herními tituly a netroufáte si prozatím na nic složitějšího, můžu vám Shadow Vaults vřele doporučit – pro ostatní hráče bude spíše jen zábavou na pár hodin, navíc v nepříliš kvalitním zpracování.



Mrtvoly rozkládající se a tudíž zapáchajícíva

VERDIKT

5,5

+ Pokus o originalitu
+ Jednoduchost hry
+ Variabilní možnosti složení týmu

− Malý rozsah singleplayertu
− Grafika
− Hudba a zvuky

Pokus o RPG ze staré školy, obohacené navíc o některé prvky ze strategických her a se spíše podprůměrným zpracováním.

KONKURENTI: Fallout Tactics CZ **8,0** | Harbinger **7,0** | Weird War **7,0**

CÍLOVÁ PÁSKA

Kamil Gric, šéfredaktor

World of Warcraft

Masivně multiplayerové hry možná nesplnily velkolepé prognózy, podle kterých se měly už několik měsíců ohřívat na výsluní, s příchodem World of Wacraft však znovu nabývají na síle. Velkolepý svět propracovaný do nejmenších detailů a typicky pedantský přístup Blizzardu dělají z WoW mého jednoznačného favorita.

Jan Morkes, zástupce šéfredaktora

Sid Meier´s Pirates

I když jsem v průběhu uzávěrky mlsně pomrkával po Dětech Nilu, nakonec to u mě vyhrál Sid Meier a jeho remake Pirátů. Po delší době se totiž povedlo vytvořit hru, která je nelineární, navíc v sobě kombinuje několik různých žánrů, a přesto z ní člověk nemá pocit, jako by právě spořádal okurky se šlehačkou. Zkrátka dobrá a vyvážená zábava na hodně dlouho. Smekám, pane Meiere!

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce

Mercenaries

Řádit jako člen mafiánského gangu po městě v GTA mne zdaleka nebavilo tolik, jako ponořit se do surové válečné zóny v Mercenaries. Kromě slušného příběhu, překvapivě charismatických postav a stovek (většinou nepovinných) nápaditých misí jsem ocenil především neomezenou škálu destrukce. Po všech stránkách silný a bohatý zážitek, který vtáhne jak fanoušky válečného žánru, tak všechny příznivce pestrých a poctivých her.

Martin Boček, stálý spolupracovník Doupěte

Jak 3

Jak 3, jedna z nejlepších současných plošinovek, nabízí vše, co se v poslední době u titulů jen tak nevidí: Zábavu na dlouhé hodiny, hratelnost, kterou tvůrci evidentně upřednostnili před grafikou, silný příběh a spoustu, spoustu zábavy. A nepopírám, že při mém výběru hrála roli také záplava vtípků, kterými Jak vyniká.

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte

Prince of Persia: Warrior Within

Ačkoliv jsem k novému Princi původně přistupoval jako k penize žďímajícímu kalkulu Ubi Softu, výsledek mé obavy rozmetal v prach jemnější než Písky času. Princovo vyprávění neztratilo nic na své atmosféře a nádavkem přibyly souboje, jež dovedou k extázi snad i zapřísáhlého pacifistu. Přidat ještě trochu na takřka umělecké grafice a bezchybném návrhu lokací, musel by se ke hře přibalovat dýchací přístroj a defibrilátor.

Alan Jarrar, zahraniční dopisovatel

Children of the Nile

Hrou tohoto měsíce je pro mě bezesporu Children Of The Nile. Dokonale skloubená hratelnost se zábavností vás chytne a jen tak nepustí. Troufám si říct, že milovníci The Sims budou nadšení dvakrát tolik, neboť hra s nimi má nejednu věc společnou. Tímto vám přeji hodně trpělivosti a zábavy při budování starého Egypta!

7 statečných — Zvolte nejlepší hru Doupě

Herní svět už dávno není zábavou pro několik tisíc vyvolených. Každý měsíc vychází nespočet kvalitních her a v naší nové rubrice vás s tou zhola nejlepší seznámí autoři a redaktoři Doupěte, kteří budou měsíc co měsíc volit svého favorita a hru měsíce. Stejnou příležitost však nabízíme také vám, našim čtenářům. Zvolte v naší jedinečné soutěži nejlepší hru tohoto čísla Doupěte a získejte dvouleté předplatné časopisu zcela zdarma. Více informací o způsobu hlasování najdete ve spodní části této stránky.

Children of the Nile CZ (A)

APravověrné budovatelské strategie se od dob Caesara 3 dočkaly jen několika málo kvalitních nástupců. Children of the Nile však vystupuje ze stínu svých předchůdců a přichází na trh se zajímavou a vítanou inovací – důrazem na obyvatele, důležitou složku vámi vystavěného města.

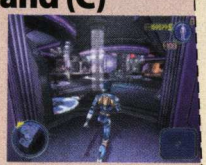
Hodnocení Doupěte: 8,5

World of Warcraft (B)

Převést velkolepý a s každým dílem propracovanější svět série Warcraft do podoby online hry měl být úkol, který si i v případě studia Blizzard vysloužil přízvisko komplikovaný, byť ne nemožný. Výsledek však zahání veškeré obavy. World of Warcraft má vše, co u kvalitní MMORPG nesmí chybět. A k tomu mnohé navíc.

Hodnocení Doupěte: 9,3

Scrapland (C)



Novinařina už není, co bývala. Alespoň ne v případě akční hry Scrapland, která si bere za vzor stále populárnější sérii Grand Theft Auto a která je zasazena do budoucnosti, jíž vévodí a vládnou roboti. Střílení, létání a originální prostředí, to vše vás čeká v titulu Scrapland.

Hodnocení Doupěte: 7,6

Prince of Persia: Warrior Within (D)

Perský princ se vrátil v pokračování, které zcela ztratilo svůj pohádkový motiv. A nebylo to ke škodě. Nový díl je sice brutálnější a krvavější, hlavní hrdina definitivně odhodil masku mírumilovného princátka, ale opět nabízí propracované akrobatické prvky, nápadité souboje i jedinečné prostředí.

Hodnocení Doupěte: 8,0

Sid Meier´s Pirates (E)

Studnice nápadů legendárního Sida Meiera možná není bezedná, přesto stačí nahlédnout jen na její okraj a ihned vylovíte ambiciózní titul. Takovým byli legendární Sid Meier´s Pirates a taková je i jejich nejnovější reinkarnace. Nelineární, plná svobody a pirátské atmosféry.

Hodnocení Doupěte: 8,5

Killzone (F)

Válka je válka. Syrová, odpudivá, a přesto pro herní vývojáře nesmírně vděčná. Stokrát omílané téma nabývá v Killzone podoby, která se v mnohém velmi blíží realitě. Jediné štěstí, že v počítačových hrách se vše obejde bez skutečných mrtvol a utrpení.

Hodnocení Doupěte: 8,4

Mercenaries (G)

Svobodný herní svět po vzoru GTA ve válkou zmítaném prostředí. Tak zněl recept na úspěch v případě konzolovky Mercenaries, jednoho z černých koní prvního čtvrtletí tohoto roku. Výsledek stojí za to a ujít by si ho neměli nechat ani pravověrní PCčkáři.

Hodnocení Doupěte: 8,9

Návod, jak hlasovat:

Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru HRA mezera DP mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení. Příklad: HRA DP A Adam Novák.

Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press a technicky zajišťuje Airtoy, a.s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich hlasů je 16. února 2005. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce jedné z cen vyhlásíme v příštím čísle.

Za pakatel

200 Kč

Skvělou zábavu neposkytují jen tituly za tisíc korun. Zajímavé hry se dají sehnat mnohem levněji.

Jan Morkes, zástupce šéfredaktora
Schizofrenik v reálu i ve virtuálním prostředí

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

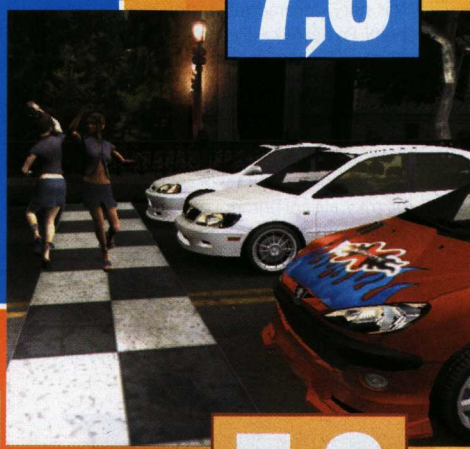
Žánr Závodní **Výrobce** EA **Rok vydání** 2003 **Cena** 449 Kč (404 Kč doupe.vltava.cz)

7,8

Nejdřív na dálnici za hustého provozu, pak v závodech, s policisty, ve vozech značky Porsche a teď? Série Need for Speed se přestěhovala do světa ilegálních závodů a tuningu. Poprvé se tak stalo prostřednictvím prvního dílu s podtitulem Underground, který vyšel na podzim 2003.

Hlavní režim hry vás provede několika druhy závodů, které spojuje tmavá obloha, nablýskané vozy a noční svit velkoměsta. Jedná se o klasické okruhy, závody ve stylu „poslední vypadá", ale i třeba originální soutěže o nejrychleji projetou rovnou ulici, v nichž rozhodují sekundy a správný odhad při řazení.

Vítězství se pozitivně projevují na stavu vašeho bankovního konta, které se spolupodílí na druhé části hry. Nakupování různých vylepšovadel, lepších pneumatik či okrasných serepetiček – zkrátka tuning. Graficky na tom vzhledem ke svému relativnímu mládí není první Underground špatně, hratelnostně rozhodně také ne. Nemáte-li peníze na nedávné pokračování (recenze v minulém Doupěti), investicí do prvního dílu nic nezkazíte.



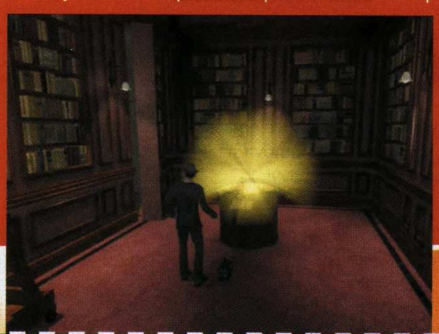
POST MORTEM

Žánr Adventura **Výrobce** Microids **Rok vydání** 2003 **Cena** 199/299 Kč (GAME4U)

7,1

Být soukromým detektivem s sebou přináší různé výhody i nevýhody. Mezi pozitiva patří fakt, že vás často obsazují do hlavních rolí různých adventur. Minusem je, že v nich musíte dostát své pověsti a zadanou práci vyřešit k zákazníkově spokojenosti. V případě francouzské hry Post Mortem to znamená vyřešit vraždu jistého manželského páru.

Ten se v temně naladěné Paříži nechtěně zapletl s templářským řádem, když odcizil jistou relikvii, po níž templáři už dlouhá léta prahli. Situace je samozřejmě pořádně zamotaná a není lehké se dobrat k nějakému řešení. Zvláště když se příběhová linie několikrát pěkně zvrtne.



Post Mortem je klasickou adventurou plnou hádanek, puzzlů a logických problémů, která kromě jejich slušné zásoby vyniká také tajemnou atmosférou plnou nevyřčených otázek, strachu a napětí. K dostání je s českými titulky.

IRON STORM

5,0

Také si občas říkáte, že je ráno moudřejší večera? Pozor však, abyste to nepřehnali jako válčící strany ve FPS Iron Storm. Píše se totiž rok 1964 a stále zuří první (!) světová válka. Vzhledem k padesátiletému trvání je svět změněn k nepoznání. Frontou se táhnou obrovské propletence zákopů, mezi nimiž jako noční můra straší opuštěné oblasti „země nikoho".

Žánr FPS **Výrobce** 4x Studio **Rok vydání** 2002 **Cena** 180 Kč (Score 132)

Coby hlavní hrdina jste pověřen typickým rambovským úkolem – zabránit druhé straně ve vyrobení atomové bomby. Prostředí hry se relativně často střídají, zbraně jsou různorodé, nepřátelé standardně tupí, Iron Storm zkrátka nevybočuje ze stínu průměrných FPS. Tedy ano, ale pouze v negativním slova smyslu – neuvěřitelnou frustrací při hledání, kudy dál. Iron Storm se prodává s českými titulky.

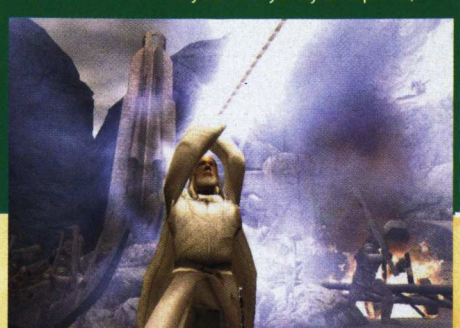
LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING

6,9

Žánr Akční **Výrobce** EA **Rok vydání** 2003 **Cena** 449 Kč (404 Kč doupe.vltava.cz)

Když vyšla PC hra na motivy závěrečného dílu Pána prstenů, Tolkien se asi natřikrát v hrobě obrátil. Není se čemu divit, hra si vybrala jen ty nejbojovnější scény z filmu, který provedl totéž s knihou. Dvojnásobný extrát pak jaksi nekorespondoval s původními představami o komplexním světě Středozemě, když jedinou rozmanitější činností herního Návratu krále byla bojová komba.

Gandalf ubíjející stovky skřetů svou bílou holí sice nenadchne, na druhou stranu hra samotná není zase tak špatná. Ano, je to bojovka, občas i docela bezduchá – zejména když hejna nepřátel, hrnoucí se na vás ze všech stran, připomínají spíše scény z Matrixu, než regulérní boj o záchranu světa. Je to však také bojovka zábavná. Postupem času střídáte postavy, tedy i styl boje, mění se prostředí, mění se nepřátelé a navíc se na pozadí odehrávají všechny klíčové scény z filmu. Sečteno podtrženo zajímavá akční hra v atraktivním prostředí.



FreeHry

0 Kč

Hru získáte vyhledáním jejího čísla (ID) na stránkách **www.doupe.cz**.

YETISPORTS 7

ID: 109421

Náš starý kamarád Yeti nastoupil opět v plné polní. Po několika dílech, v nichž se toto huňaté stvoření pokoušelo pokořit světové rekordy převážně v teplých krajinách, se opět ocitáte na sněhu. Konkrétně na vysoké hoře, kterou se budete snažit zdolat na svém snowboardu. Čeká vás tak nekonečná série zběsilých jízd, kdy nebudou chybět skokánky, nebezpečné triky, ale ani přírodní překážky. Jediným nepřítelem vám tentokráte není jen čas, nýbrž celé hejno tučňáků. Ti se za pomoci kluzkého bříška snadno a rychle dostanou dolů, čemuž se samozřejmě snažíte zabránit. Připočtete-li si k hromadě legrace i pohledné grafické zpracování, dostanete neobyčejný titul na všední chvíle.

6,3

WHEELIE RR

ID: 109139

Jízda na nadupané motorce je snem většiny mužů. Kdo by se nechtěl prohánět s větrem ve vlasech, projíždět překrásnou krajinou a kochat se jejími krásami? Pakliže jsem se trefil přesně do vašeho gusta, neměli byste minout Wheelie RR. V něm si sice nějakých extrémních rychlostí neužijete, avšak hlavní pointa zůstala. Na své motorce budete brouzdat spletitými cestami, abyste našli cestu ven. V tom vám ovšem budou bránit některé zákeřné překážky. Kupříkladu odstavený automobil dokáže zanechat při stokilometrové rychlosti a následném čelním střetu docela pěkné šrámy na těle. Kromě hratelnosti patří mezi devizy Wheelie RR také pohledné grafické zpracování a kvalitní ozvučení.

7,6

BECHEROV

ID: 109276

Poslední ročník soutěže Becherovka Game byl na kvalitní tituly hodně bohatý. Koho jiného bych tedy měl uvést coby názorný příklad, než samotného vítěze? Porotu nejvíce okouzlil Becherov, jenž svým základním konceptem připomíná staré dobré Grand Theft Auto. Jen pro srovnání. I v české variace řídíte auta a jezdíte po rozlehlém městě, abyste plnili nejrůznější úkoly. Je tu však jeden podstatný rozdíl. Zatímco v Grand Theft Autu držely prim křivárny a vraždy, zde si na své živobytí musíte poctivě vydělávat jako řidič. Začátky budou trpké. Jakožto nováček si užijete běžného rozvozu Becherovky po městě. Poté však přijdou nové, lepší a hlavně obtížnější úkoly, které s sebou přinesou řadu nové zábavy.

9,6

Tomáš Vrána, externista
Nerozumí ničemu, ale myslí to upřímně

FREEWAROVÉ HRY ROKU 2004 NA DOUPĚ DVD

DVD příloha tohoto čísla vám umožní zahrát si ty nejlepší freewarové hry loňského roku bez otravného hledání a stahování po různých serverech. V klidu a teple domova si tak můžete vychutnat hity jako Becherov, Tennis Critters či Starship Trooper. Hodně zábavy!

AKTUALITY

Vault-Tec uveřejnili nové info o **Fallout Tycoon 2**. Hru se podařilo zoptimalizovat, byla vylepšena grafika a systém soubojů bude nakonec tahový.

Pomalu ale jistě se rýsují obrysy nové české strategie **Knights versus Saracens** z období středověku, která se bude pyšnit detailním grafickým zpracováním.

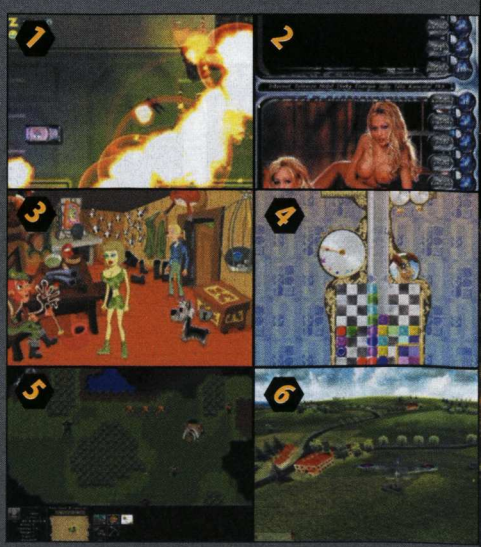
Sim Village 3 bude oproti předcházejícímu dílu v mnoha ohledech revoluční, nicméně z vývojového týmu Mystery Studio odešel hlavní grafik, práce tak byly pozastaveny.

Tatko vyvíjí akční hru **Alien Attack**. V ní budete nasazeni do boje proti mimozemským civilizacím, které se snaží ovládnout naši planetu.

MAGAZÍN

Ve spolupráci se serverem FreeHry.cz proběhlo na stránkách webového Doupěte vyhlášení nejoblíbenější freewarové hry. Je pozoruhodné, že se české tituly oproti loňskému roku výrazně zlepšily a obsadily tak většinu předních pozic. Které hry byly loni nejlepší (v závorce je jejich ID)?

1. Akční: **Grand Theft Auto 2 (109499)**
2. Erotické: **Playboy 2003 (106595)**
3. Adventury: **6 ženichů a 1 navíc (107763)**
4. Logické: **Stop Clock Drop (109000)**
5. RPG/strategie: **FreeCraft (109548)**
6. Simulátory: **Plane Arcade (108748)**



Kde v Česku koupit javové hry

Možnosti dnešních javových her sahají už poměrně daleko, takže pokud jste si ještě žádnou nevyzkoušeli, je nejvyšší čas to napravit. Chcete-li si javovou hru koupit, nejdříve si ji podle svého gusta vyberte na webových nebo wapových stránkách vydavatelů či prodejců. Jakmile najdete hru ve verzi pro váš mobil, zvolte na serveru jeden ze způsobů úhrady ceny a po zaplacení můžete hru stáhnout do mobilu. Stahování her probíhá prostřednictvím datových přenosů přes wap – používejte raději GPRS (u T-Mobilu EDGE) z důvodů vyšších přenosových rychlostí. Mezi největší a nejspolehlivější české prodejce javových her patří šest serverů, ale lze předpokládat, že jejich počet se brzy rozšíří.

T-Mobile (www.t-zones.cz, wap.t-zones.cz) prodává javové hry pro mobilní telefony Motorola, Nokia, Sharp, Siemens a Sony Ericsson, objednávat je lze přes jeho webové a wapové stránky, nebo pomocí SMS. Nakupovat hry lze pouze z mobilních telefonů se SIM kartou T-Mobilu, platí se stržením částky z kreditu (předplacená karta) nebo měsíčním vyúčtováním (paušální programy).

Eurotel (games.eurotel.cz, wap.eurotel.cz) nabízí javové hry pro mobily značek Alcatel, Motorola, Nokia, Samsung, Sharp, Siemens a Sony Ericsson. Stažení hry je možné přes wapový portál Eurotel Live!, který umí automaticky poznat váš typ mobilu. Nakupovat hry lze pouze z mobilních telefonů se SIM kartou Eurotelu.

M-Game (www.m-game.cz, wap.m-game.cz) poskytuje hry pro telefony značek Motorola, Nokia, Samsung, Sharp, Siemens a Sony Ericsson. Hry je možné objednat z webu nebo wapu, platit za ně lze buď předem (složíte zálohu a získáte předplacený kredit), posláním SMS nebo zavoláním na speciálně zpoplatněnou linku.

Redboss (www.redboss.cz, wap.redboss.cz) je obsáhlým portálem, kde kromě javových her pro mobilní přístroje značek Alcatel, LG, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sharp, Siemens a Sony Ericsson seženete i mnoho dalších informací. Hry lze objednávat z webu nebo wapu, platí se za ně pomocí SMS nebo předplaceného účtu.

WapStránky (www.wapstranky.cz, wap.wapstranky.cz) jsou serverem plným mnoha zajímavých mobilních služeb, nabízejí javové hry pro telefony značek Alcatel, LG, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sharp, Siemens a Sony Ericsson, najdete zde i hratelná dema. Hry lze vybírat na webu i wapu, zaplatíte je prostřednictvím SMS či předplaceného kreditu.

MojeLogo (www.mojelogo.cz, wap.mojelogo.cz) je objemově nejmenším z uvedených serverů. Na jeho stránkách sice seženete řadu zábavných doplňků pro mobily, javové hry jsou však výhradně z produkce firmy MojeLogo. Podporovány jsou mobily Alcatel, LG, Motorola, Nokia, Samsung, Siemens, Sony Ericsson. Většinu her můžete stáhnout jako hratelná dema, na plné verze je proměníte po registraci pomocí kreditu, který získáte přes SMS, telefonát, speciální kupóny nebo platbou z účtu.

MIGHT AND MAGIC

Remake populární počítačové hry vás překvapí možnostmi, které je současná mobilní Java schopna nabídnout. Detailní grafika, solidní zvuky i nadprůměrné herní možnosti dělají z této strategicko-akční hry velmi povedené dílko. Příběh je propracovaný stejně jako pestré herní prostředí. Ve hře budete v kůži rytíře Ewana a za pomoci elfky Lorean a kapitána stráží Kayna procházet rozsáhlými úrovněmi, plnit úkoly, zabíjet nepřátele zbraněmi i magií a zvyšovat tak svoje zkušenosti. Pro ovládání hry je použita celá numerická klávesnice mobilu.

Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** Gameloft, www.gameloft.com **Cena** 91 Kč **Zdroj** Eurotel, games.eurotel.cz **Hodnocení** 7,9

TOWNSMEN 2

Townsmen, který je jednou z nejlepších tahových budovatelsko-strategických javových her pro mobily, se dočkal ještě lepšího pokračování. Stejně jako v jedničce je vaším úkolem od úplných základů vybudovat prosperující město, které bude vydělávat co nejvíce peněz, a ubránit jej před případnými útoky nepřátel. Cesta k tomu je dlouhá a možných taktik mnoho. Hra nabízí skvělou detailní grafiku plnou hezkých animací, automatické ukládání pozic, oproti prvnímu dílu přibyly mimo jiné nové budovy k postavení a posunovací mapa.

Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** Handy-Games, www.handy-games.com **Cena** 80 Kč **Zdroj** M-Game, www.m-game.cz **Hodnocení** 7,5

ÚŽASŇÁKOVI

V poslední době se množí javové hry s tématikou aktuálních filmových hitů. Jejich řady jako dosud poslední rozšířila adventura, v níž hraje hlavní roli dvojice kreslených superhrdinovů – pan a paní Úžasňákovi (v prodeji je rovnou i druhý díl s hlavní hrdinkou slečnou Úžasňákovou). Ve hře musíte s oběma postavami současně úspěšně projít čtyřmi lokalitami. Zbraněmi vašich dvou hrdinů budou hlavně jejich superschopnosti, které musíte ve vhodný čas správně kombinovat, protože jedině tak zvládnete projít hrou až do úplného konce.

Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** Disney Mobile, disney.go.com/disneymobile **Cena** 49 Kč **Zdroj** T-Mobile, www.t-zones.cz **Hodnocení** 6,8

CALL OF DUTY

Akční hru Call of Duty asi není nutné nijak zvlášť představovat. Stejně jako ve „velké" počítačové verzi v ní zažijete atmosféru druhé světové války v roli řadových amerických, britských a ruských vojáků bojujících s nacisty. Oproti počítačové verzi je odezva hry sice pomalejší, po chvíli hraní si ale zvyknete a naplno oceníte realistické prostředí, bojové simulace i zvukový doprovod. Projít musíte celkem jedenáct rozsáhlých úrovní. Hra nabízí také možnost multiplayeru až pro čtyři hráče přes rozhraní Bluetooth.

Platforma Symbian OS (N-Gage) **Výrobce** Activision, www.activision.com **Cena** 1 590 Kč **Zdroj** Nokia, www.nokia.cz **Hodnocení** 7,1

Ivan Lukáš, stálý spolupracovník Doupěte Fanda mobilních technologií a redakční karatista

Únorová hitparáda her pro mobily

Vyberte si hru, pošlete její kód formou SMS na příslušné číslo. Obratem dostanete SMS s wap odkazem pro stažení hry a už stačí jenom stáhnout a hrát!

1. Townsmen 2 Gold - Strategie v mobilu v češtině!

Pro objednání pošlete kód **YOP mezera JGXED** na číslo **9002240**

Townsmen 2 je skvěle propracovaná strategie, která získává hraním na mobilu úplně nový rozměr. Je opravdu velice propracovaná a k mobilu vás dokáže přitáhnout na pěkně dlouhou dobu.

Hrajeme

Na začátku každé mise obdržíte úkoly a pokud je splníte postupujete ve hře dál ...

Pro začátek je mise jednoduchá, stačí postavit dvě rybářské, jednu dřevorubeckou osadu a naplnit hradní sklad rybami.

Při druhé misi budete ještě stavět pilu, mlýny, prasečí farmy a vybudujete kamenolom. Na závěr ještě „vylepšíte" hrad.

Ve třetí misi se naplno projeví nutnost obchodování, ve čtvrté misi si ještě užíváte klidu a míru, zatímco v páté misi je vše podřízeno nájezdům a loupežným výpravám na králův sklad ...

Ovládání

Herní pole je rozděleno do malých čtverců, jeden je z nich je označen žlutým rámováním – můžete s ním, do příslušného směru, posouvat číselnými klávesami. Klávesa 5 otevře menu k danému čtverci.

Pokud byste si kdykoli nevěděli rady, máte k dispozici ikonu s otazníkem, která aktivuje nápovědu.

Verdikt

Pokud jste, stejně jako já, přejedeni těmi tunami akčních her a logických rychlíků na jedno odpoledne, je Townsmen 2 přesně pro vás. A navíc – je to opravdu prima pocit, mít celé město v kapse u košile ...

Cena : 80Kč **Hodnocení 95%**

Podporované přístroje:
Alcatel OT735i
Motorola C450, E398, V220, V300, V525, V550
Nokia 3220, 3510i, 3530, 3560, 3650, 3660, 5100, 6100, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, N-Gage
Sagem my-V55, V75
Samsung SGH-E300, E310, E700, E710, E800, Z107
Sharp GX10, GX30
Siemens C65, CX65, M65, S65, SL65, SX1
Sony Ericsson K500, K700, P800, S700, T610, T630, Z1010, Z600

2. Playman Winter Games - Zima je tady! Hurá na lyže!

Pro objednání pošlete kód **YOP mezera JCITD** na číslo **9002240**

Několik zimních sportovních odvětví v malebném prostředí velehor. K tomu povedená grafika a možnost utkat se hned s devíti protihráči. To vše nabízí nový zimní hit - Winter Games.

Zahřátí

Svou šikovnost můžete procvičit ve čtyřech disciplínách. Ty jsou však zvoleny velice dobře. Myslím, že právě tyto jsou jedny z nejoblíbenějších a mediálně nejvíce prezentovány, jedná se o:

- Biatlon
- Slalom
- Skoky na lyžích
- Sáňkování v ledovém korytu

Herní módy

Vybrat si můžete ze tří herních módů: trénink, závody v jednotlivých disciplínách a konečně královského tournamentu.

Závodník & prostředí

Při pohledu na vašeho borce hned poznáte, že se nejedná o profesionála. Člověk by alespoň při skocích čekal helmu na hlavě, avšak místo ní zdobí čelo našeho závodníka slušivá čelenka a za ním vlají bujné dredy. Supermoderní kombinézu také nečekejte. Červená teplákovka s lampasem to řeší. Prostředí závodů je velice pěkné, všude mraky diváků a v pozadí zasněžené vrcholky velehor.

Verdikt

Velmi pěkně graficky zpracované čtyři zimní závodní hry s poutavými zvuky a originálním závodníkem. Kromě jedné nedotažené grafické nesrovnalosti je to špičková hra.

Cena : 80Kč **Hodnocení 93%**

Podporované přístroje:
Motorola C380, C385, C650, V180, V220, V300, V303, V500, V525, V600
Nokia 3100, 3200, 3220, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6630, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage (QD)
Sagem my-C5-2, V55, V65, V75, X7
Samsung SGH E100, E330, E700, E800, E820, X100, X460, X600, Z105, Z107
Siemens C55, C60, C62, CX65, M55, M65, MC60, S55, S65, SL55, SX1
Sony Ericsson F500i, K700, S700, T610, T630, Z600

3. PRINCE OF PERSIA: HAREM ADVENTURES

Hodnocení 94%

Sultánovy manželky byly uneseny. Vezír je věznì v sedmi vězeních. Klasika z PC už i na mobilních telefonech. Pokud se vám líbil počítačový Prince, pak si tuto verzi zamilujete.

cena	50 Kč
pošli SMS ve tvaru	YOP JLXRD
na telefonní číslo	900 22 50

© 2002 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner used under license by Gameloft.

Podporuje telefony: LG 5300i, 5400, 7100 • **Motorola** E398, E550, T720, V3, V300, V500, V505, V525, V550, V600, V80 • **Nokia** 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3410, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7600, 7650, N-Gage, N-Gage QD • **Samsung** E330, E630, E700, E800, E808, E820, X460 • **Sharp** GX10, GX20, GX30 • **Siemens** M50, M55, MC60, S55, SL45i, SL55 • **Sony-Ericsson** T610, T630, Z600

4. 2004 REAL FOOTBALL

Hodnocení 95%

Velmi vydařený fotbálek pro váš telefon. Skvěle graficky zpracovaný s možností mìření střel i přihrávek. Při hře potěší třeba i prodloužení herního času při vašem útoku. Aplikace hru ukončí až po zakončení vaší akce.

cena	80 Kč
pošli SMS ve tvaru	YOP JHAFD
na telefonní číslo	900 22 40

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo and 2004 Real Football are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

Podporuje telefony: Motorola C380, C385, C650, C651, V180, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V600 • **Nokia** 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage (QD) • **Panasonic** X60 • **Sagem** my-C5-2, X5-2, V55, V65, V75, X4, X7 • **Sharp** GX10, GX20, GX30 • **Sony Ericsson** F500i, K500, T610, T630, Z500, Z600

5. TOM CLANCY'S RAINBOW SIX®

Hodnocení 92%

Poněkud neobvyklá strategická hra pro mobilní telefon, ve které jako velitel tajného komanda máte jen ty nejtajnější a nejdůležitější úkoly. Těmi mohou být osvobozování rukojmích, zneškodňování náloží a podobně.

cena	80 Kč
pošli SMS ve tvaru	YOP JCUFD
na telefonní číslo	900 22 40

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Under license by Ubisoft Entertainment. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubisoft Entertainment company.

Podporuje telefony: Motorola C380, C385, C650, C651, E398, E550, V180, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V550, V600, V80, V980 • **Nokia** 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage (QD) • **Panasonic** X400, X60 • **Sagem** my-X5-2, V55, V65, V75, X7 • **Samsung** SGH E310, E330, E600, E630, E700, E710, E800, E808, E810, E820, X450, X460 • **Sharp** GX10, GX20, GX30 • **Siemens** C60, M55, MC60, S55, SL55 • **Sony Ericsson** F500i, K500, K700, T610, T630, Z1010, Z500, Z600

6. SPEED DEVILS

Hodnocení 90%

Máte rádi závodní hry? Pak vás jistě zaujme tato ne jen tak ledajaká kvalitní hra. Závodíte převážně na čas, ale nejste na silnici zdaleka sami. Co chvíli dojedete cizí auto, které se vás mnohdy snaží vytlačit ze silnice.

cena	50 Kč
pošli SMS ve tvaru	YOP JRGFD
na telefonní číslo	900 22 50

© 2002 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Speed Devils is a registered trademark of Ubisoft Inc.

Podporuje telefony: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7610, 7650, N-Gage (QD) • **Sagem** my-X5-2, V55, V65, V75, X7 • **Siemens** C55, C60, M50, M55, MC60, S55, SL55

Hitparáda barevných pozadí

Kód uvedený u pozadí pošlete na telefonní číslo 900 22 30, např. pro objednání "dvou opiček" pošlete YOP BYCBD na 900 22 30. Pozor mezi YOP a kód vložte mezeru.
Ihned obdržíte wap odkaz a obrázek bude automaticky stažen do vašeho mobilu. Cena služby 30 Kč.

YOP BUPRD

YOP BYCBD

YOP BWDID

YOP BSIZD

YOP BAXED

YOP BRKSD

YOP BDPPD

YOP BLBSD

YOP BRAHD

YOP BYBMD

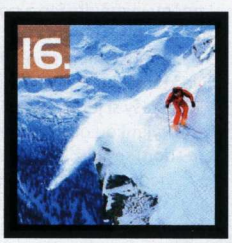
YOP BJHUD

YOP BIKRD

YOP BXBXD

YOP BIUXD

YOP BACFD

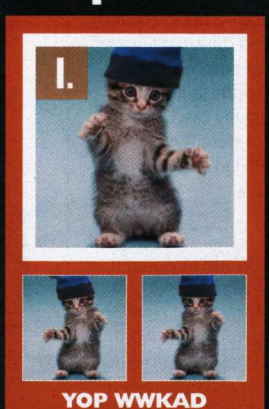


YOP BTXED

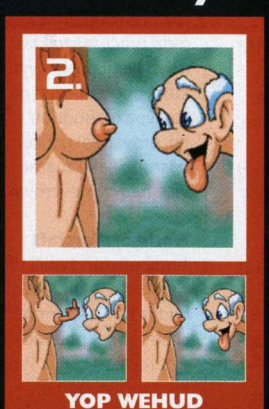
YOP BISWD

YOP BNBAD

Hitparáda animovaných pozadí



YOP WWKAD



YOP WEHUD

YOP WWIMD

YOP WXZSD

YOP WBUKD

Barevná pozadí podporují telefony s barevným displejem

Vyzváněcí melodie!

Polyfonní melodii získáte, když odešlete kód vybrané skladby na telefonní číslo **9002230**.
Chcete-li monofonní melodii, pište v kódu jako počáteční písmeno „M".
Podporuje váš telefon EMS? Pište v kódu jako počáteční písmeno „I".

Pump It Up	YOP PGURD	Everybody Hurts	YOP PBTWD
Dragostea Din Tei	YOP PBWMD	Fall To Pieces	YOP PMLLD
Stupidisco	YOP PGYID	Skin On Skin	YOP PBXRD
Wild Dances	YOP PGZDD	How You Remind Me	YOP PBUED
She's So High	YOP PCULD	These Words	YOP PYPZD
Radio	YOP PUBYD	Asche Zu Asche	YOP PFHCD
Fuck It	YOP PMIKD	Nejlepší nápad	YOP PUBND
Suga Suga	YOP PWFRD	1970	YOP PJLRD
Lose My Breath	YOP PYJMD	Colorado	YOP PCRRD
California	YOP PEHXD	Kníže Rohan	YOP PLIJD
My Immortal	YOP PUSLD	Když mě brali za vojáka	YOP PXTBD
The Other Side	YOP PETGD	Sedmkrát	YOP PTRMD

Cena služby 30 Kč s DPH.

Vyzváněcí melodie podporují telefony s polyfonním i monofonním vyzváněním.

Reálné zvuky

nechte svůj telefon štěkat jako pes nebo řehtat jako kůň

Pořiďte si místo tradiční vyzváněcí melodie reálný zvuk, který je k nerozeznání od skutečných zvuků.
Stačí poslat SMS s objednacím kódem na číslo **9002250**.

digitální budík	YOP RJGAD	pružina	YOP RLZGD
zvonek na kole	YOP RTKDD	sova	YOP RGFMD
rys	YOP RWPUD	starý telefon	YOP RJGXD
říhnutí	YOP RWRXD	výbuch bomby	YOP RCPKD
kráva	YOP RMCLD	vrány	YOP RSAJD
prd	YOP RKYWD	štěkot psa	YOP RINKD
plameňák	YOP RSRGD	kačeny	YOP RXEHD
kůň	YOP RRMBH	strašidelný smích	YOP RGIFD
motorová pila	YOP RXXND	dětský smích	YOP RXEED
slepice	YOP RLUMD	kukačkové hodiny	YOP REFJD
šimpanz	YOP RYLMD	zvuky z budoucna	YOP RKELD
smích	YOP RWUWD	saxofon	YOP RFIPD

Cena služby 50 Kč s DPH.

Realtones podporují telefony s MP3.

Službu provozuje Expansion Group a.s. • U Habrovky 247/11 • Praha 4 • infolinka 723 936 782, po-pá: 10:00-17:00

Knight Online

Když se na dnes představované MMORPG Knight Online poprvé podíváte, nebudete možná věřit svým očím. Ano, i podobně atraktivní hra může být zdarma. Pokud ve vás i nadále hlodá pochybnost, má tentokráte pravdu. Přestože za hraní KO nezaplatíte ani haléř, budete-li brát hru vážně, možná – především při PvP soubojích – nepohrdnete předměty, které dočasně zvýší vaše vlastnosti. Přesně tady je zakopán pes. Bonusové předměty si totiž lze kupovat za kredity, které pro změnu vyměníte jen a pouze za reálné peníze. Mazané, že?

Knight Online se odehrává ve světě, ve kterém zuří válka mezi lidmi a orky. Obě rasy si jdou nesmiřitelně po krku (s výjimkou obchodního města Moradon) se snaží zabít na potkání. Ještě jednu věc kromě Moradonu mají obě rasy společnou – povolání. Ta jsou ve hře celkem čtyři; Warrior, Mág orientovaný na ovládání živlů, střílející Thief a pro online RPG nezbytný léčitel (Priest). Po čase (přesněji na 10. úrovni) se vám povolání změní na „pokročilejší" verzi, ale nečekejte žádná větvení povolání či jejich kombinace. Pokud je vaše postava Warrior, stane se z ní Blade, a basta.

Každá postava má své statistiky rozložené mezi pět schopností: sílu, obratnost, vitalitu, inteligenci a magii. Teoreticky sice můžete s každým povoláním zvyšovat libovolné schopnosti, ale v praxi jsou pro každého nejdůležitější jen dvě a zlepšovat ostatní by bylo mlácením prázdné slámy.

Ve všech ostatních aspektech je KO klasickým RPG. Budete zakládat gildy (a pak společně s ostatními členy podnikat různé herní akce), bojovat proti příšerám, sbírat zkušenosti a postupovat po úrovních. Jedinou chybou KO je komunikace mezi hráči. Z neznámého důvodu autoři neumožnili psát vzkazy lidem, kteří nejsou ve stejné lokaci jako vy. Na první pohled to může znít banálně, pokud si však najdete nějaké herní přátele a po připojení se s nimi budete chtít setkat, vyvstává nepříjemný problém.

Ani tato chyba však nemění nic na tom, že KO je velmi, opravdu velmi dobrou a zajímavou online hrou. Nudit se při hraní rozhodně nebudete.

Na malou vesnici je tu docela živo

ONLINE RYCHLOKURZ

MMO – massive multiplayer online - hra, která funguje na virtuálním serveru, na nějž se připojují hráči přes internet

MMORPG – massive multiplayer online RPG – nejčastější typ online hry, hráč žije v určitém světě, povídá si s ostatními, zabíjí potvory, plní úkoly

Jak vypadá rekordní MMO?

World of Warcraft se stal okamžitě po své premiéře v USA nejprodávanější MMO hrou. Jak vypadají statistiky prodeje?

Počet kusů prodaných za první den – 240 000
Počet registrovaných hráčů za první den – 200 000
Počet zaplněných serverů první den – 40
Aktuální počet serverů – 80

Grafika je opravdu na úrovni

NOVINKY

První české MMORPG

Tuzemská společnost StringData oznámila, že její tým level 12 Paladins připravuje hru Everown. Základem této MMORPG budou souboje mezi hráči. Místo klasického důrazu na úroveň a vybavení postav vytvářejí autoři systém, který bude založen na schopnosti hráčů činit správná rozhodnutí ve správný čas. Odpadne tak provádění naučených a stereotypních postupů, jaké známe například u hráčů FPS. Více na www.everown.com/.

World of Warcraft

Tvrdý přístup zvolili tvůrci World of Warcraft. Nejprve si řekli, že WoW je hra a nikoliv přehlídka botů – a smazali účty, u nichž takovéto či podobné „podvůdky" zaznamenali. Pak vytáhli těžší kalibr. Prohlásili, že hra i všechny její součásti jsou dle autorského práva jejich majetek (což je mimochodem naprostá pravda) a kdo prodává herní předměty za reálné peníze, ten prodává něco, co není jeho a to si zaslouží trest. Tím bude smazání všech účtů prodávajícího. Na podobně vychytralé vykuky plánují Blizzardi podávat soudní žaloby pro bezdůvodné obohacení.

Matrix Online

Ještě v prosinci se zdálo, že MMO hru na motivy slavné trilogie budeme hrát dříve, než vyjde druhé číslo našeho časopisu. Na hru, jejíž základní zápletku navazující na třetí film sepsali sami bratři Wachovští, se těšil nejeden fanoušek série. A bohužel – stále ještě se „jen" těší, protože datum vydání Matrix Online bylo z 18. ledna odloženo na neurčité „během roku 2005". Snad se jednou dočkáme.

Martin Boček, redaktor
Blázen a milovník bojovek

Rok 2004 v progamingu

Jiří Černý, externista
Cítel vědy, čínské kultury a Magic: The Gathering

Ještě než se naplno ponoříme do progamingového dění nového roku, udělejme si menší rekapitulaci některých důležitých událostí toho loňského. Především poslední měsíce přinesly skutečně mnoho – v první řadě pravděpodobně nejdůležitější akci pořádanou na domácí půdě, tedy Mistrovství České republiky v počítačových hrách a s tím spojené představení projektu AMD Cyber School (viz minulé Doupě).

Nebude však řeč pouze o velkých turnajích, kterým byl věnováno nemalý prostor již dříve. Za zmínku stojí i mnohé záležitosti zdánlivě menšího rázu, jejichž důsledky však následně výrazně ovlivnily naší PG scénu. Podobnou událost přinesl čtvrtek 25. března, kdy došlo na serveru GameZone ke spuštění serveru Call of Duty. Ten se prakticky ihned po svém spuštění těšil až neuvěřitelnému zájmu hráčů a v současnosti těchto serverů existuje již celkem pět. Počet lidí současně připojených v jediné chvíli se počítá na stovky. Stažení kvůli problémům se síťovým kódem se naopak dočkal DOOM III, jedna z nejočekávanějších akčních her roku.

Velmi rušno bylo i v našem nejznámějším Counter-Strike klanu, AMD Cyber Teamu. Nejprve byl act!efr0novi prokázán podvod v CS turnaji pořádaném GameZone a následně došlo k radikální změně v sestavě, když Oblu a Eraser -odejít kvůli údajnému opakovanému porušení smlouvy. Nahrazeni byli dvojicí Riky – Rasan. Současná sestava AMDCT je tedy tvořena pětici Riky, Rasan, Efron, Dave a Tasso.

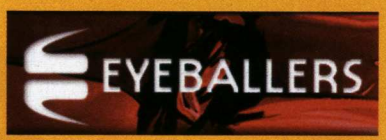
Připomeňme také přestup našeho nejlepšího hráče Warcraftu 3, Giacoma, který se rozhodl v červenci opustit nEophyte a přijal rovněž barvy AMDCT. Zapomenout nesmíme ani úspěch českého reprezentanta v Need for Speed: Undeground, hráče Savage - ten na World Cyber Games 2004 obsadil skvělé páté místo, čímž se stal nejúspěšnějším z naší výpravy a mj. tak vyrovnal totožné umístění klanu nEophyte na WCG 2002.

CO SE CHYSTÁ?

V prvním novoročním čísle vám přinášíme schématický přehled všech doposud ohlášených akcí na první pololetí roku 2005, které pořádá společnost ProGamers (s výjimkou periodicky se opakujících PG Cyber Párty). Věříme, že si z nich každý vybere tu svoji.

AMD CS mezihernový ČMSP turnaj 2/05 (0)	6. 3. 2005	Síť heren PG Cyber Café
Novinky.cz NHL2005 mezihernový ČMSP turnaj 1/05 (0)	20. 3. 2005	Síť heren PG Cyber Café
nVidia W3 mezihernový ČMSP turnaj 2/05 (0)	3. 4. 2005	Síť heren PG Cyber Café
LYNX BW mezihernový ČMSP turnaj 2/05 (0)	17. 4. 2005	Síť heren PG Cyber Café
AMD CS mezihernový ČMSP turnaj 3/05 (0)	1. 5. 2005	Síť heren PG Cyber Café
Vietcong mezihernový ČMSP turnaj 2/05 (0)	15. 5. 2005	Síť heren PG Cyber Café
nVidia W3 mezihernový ČMSP turnaj 3/05 (0)	29. 5. 2005	Síť heren PG Cyber Café
Novinky.cz NHL2005 mezihernový ČMSP turnaj 2/05 (0)	12. 6. 2005	Síť heren PG Cyber Café

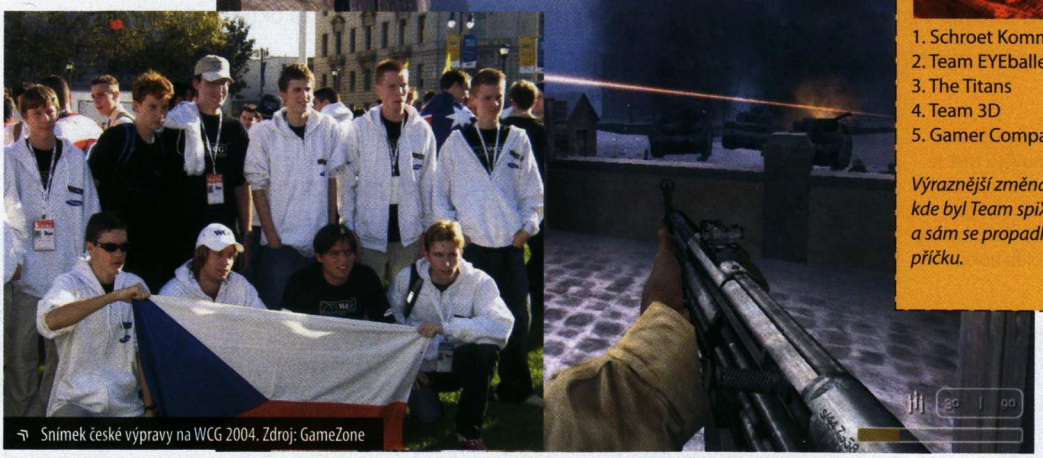
TOP 5 NEJLEPŠÍCH COUNTER-STRIKE KLANŮ – SVĚT



1. Schroet Kommando
2. Team EYEballers
3. The Titans
4. Team 3D
5. Gamer Company

Výraznější změna nastala pouze na páté pozici, kde byl Team spiXel vystřídán Gamer Company a sám se propadl o dvě místa až na sedmou příčku.

Zdroj: www.gotfrag.com



Call of Duty - v současnosti jedna z nejpopulárnějších multiplayerových her vůbec

Snímek české výpravy na WCG 2004. Zdroj: GameZone

Zajímavá Silvestrovská party připravená pro všechny, kteří si ani samotný závěr roku 2004 nedovedli představit bez sezení u počítačových her, se uskutečnila v **PG Cyber Café Prodigy** v poslední den loňského roku. Gentlemanským přístupem musely být potěšeny především dívky, které měly vstup i občerstvení zcela zdarma.

V poslední měsíc loňského roku byl uveřejněn i **kompletní harmonogram Mistrovství České republiky pro rok 2005** a společně s ním započala rovněž registrace do online lig ProGames a PlayZone.

Na Štědrý den vyšlo na stránkách ProGamers obsáhlé **interview s jedním z našich nejznámějších CS hráčů, Efronem**. Řeč se pochopitelně točila především kolem změn v AMD Cyber Teamu.

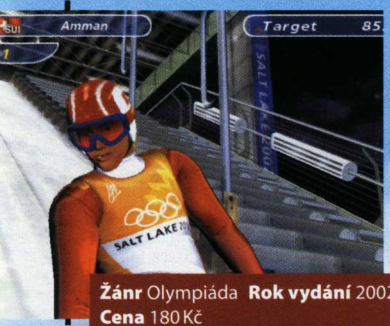
Nový HW si pravděpodobně přáli pod stromeček **zloději**, kteří řádili 16. 12. v Praze. Jelikož jejich rodiče nejspíš neměli na všechny požadované dárky peníze, rozhodli se tito výtečníci vzít vše do vlastních rukou a provést loupež v herně Prodigy. To mělo za následek mj. její dočasné uzavření a zrušení sobotního turnaje ve Warcraftu III.

Hráčův rádce
Zimní sporty

Počasí se v posledních letech úplně zbláznilo. Naštěstí ale máme kalendář, který nepřipouští odmlouvání - je zima, takže má sněžit a mrznout. A pokud se tak zrovna neděje, na co máme virtuální realitu? V tomto čísle se podíváme na zoubek nejzajímavějším hrám, které se odehrávají v zasněženém zimním prostředí, ať už ručička na teploměru za oknem ukazuje cokoliv.

SALT LAKE 2002

Jedna z mála her, která se po legendárních Winter Olympic Games odhodlala vstoupit do nejisté oblasti zimních sportů. Výsledný dojem ale není ideální. Oficiální hra minulé zimní olympiády nabízí jen šest různých disciplín rozdílné kvality. Pokud však hodláte trénovat jízdu na čtyřbobu, slalom či akrobatické lyžování, nemáte na výběr.



Žánr Olympiáda **Rok vydání** 2002
Cena 180 Kč

- originálnost, šest disciplín v jedné hře
- rozporuplná kvalita, coby oficiální hra olympiády nekompletní

WINTER OLYMPIC GAMES

Prababička všech zimních her a pro PCčkáře nezapomenutelná legenda, která jako jedna z prvních nezapomenutelným způsobem ztvárnila atmosféru olympijského klání. Vydavatelská firma už neexistuje, oficiální stránky samozřejmě také ne, a tak jediné, co zbylo, jsou vzpomínky na osm prehistorických disciplín, z nichž většina se ovládala obligátním "bušením" do enteru.

Žánr Olympiáda **Rok vydání** 1990 **Cena** Abandonware

- záležitost, nostalgie, skoky na lyžích
- stárnutí se neubrání ani hry

SSX 3

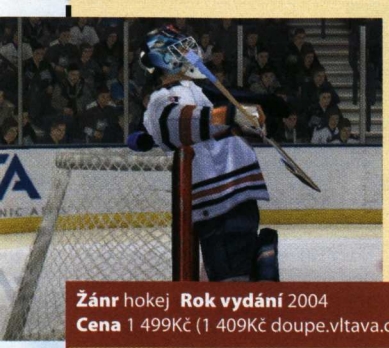
Skvělé snowboardové závody od EA pro všechny konzolové platformy zajisté nepotěší jen příznivce tohoto sportu, ale podobně jako v případě skateboardového Tony Hawk´s Pro Skater si netradiční sport užije i široká veřejnost. Může za to přístupné ovládání, atraktivní prostředí a hlavně dlouhá životnost. SSX 3 vás zabaví na dlouho.

Žánr Snowboard **Rok vydání** 2003
Cena 899 Kč (809 Kč doupe.vltava.cz)

- zábava na dlouho, technické zpracování, rozmanité herní možnosti
- delší nahrávání

NHL 2005

Co by to bylo za zimní přehled bez krále stadiónů a zamrzlých kluzišť? Nejnovější NHL je sice jako obvykle rozporuplná, přesto nabízí rozhodně kvalitní zábavu, byť letos trochu okořeněnou o nadprůměrnou dávku brutality a tvrdých zákroků. Kanadské pojetí hokeje se vším všudy.



Žánr hokej **Rok vydání** 2004
Cena 1 499 Kč (1 409 Kč doupe.vltava.cz)

- realističtější, větší důraz na obranu nová střela zápěstím
- simuluje jen kanadský styl hokeje

EASTSIDE HOCKEY MANAGER

Vždy jste se chtěli stát generálním manažerem nějakého celku NHL? Trápit se, koho postavit do řady vedle Jágra? Rozhodovat, zda se ten či onen hráč hodí na farmu nebo do celku nejslavnější hokejové ligy světa? Jakou zvolit strategii, koho vyměnit, které hráče draftovat? Všechny tyto slasti a strasti vám splní freewarový Eastside Hockey Manager. Zdarma na www.fhockey.com.

Žánr manažer **Rok vydání** 1999
Cena ZDARMA

- komplexní simulátor, fanouškovská komunita, zadarmo
- není pro každého

RTL SKI JUMP 2004

Jelikož ve většině zimních olympijských her bývají nejzajímavější disciplínou skoky na lyžích, rozhodli se němečtí autoři vytvořit hru, zabývající se pouze a jenom děním na skokanských můstcích. Sázka na jednu disciplínu je zajímavým krokem. Hra rozhodně nedopadla špatně, takže pokud se chcete stát novým Jandou, můžete začít trénovat. A bezbolestně!

Žánr skoky na lyžích **Rok vydání** 2004
Cena 35 eur

- větší prostor věnovaný jedné disciplíně, doplňkové soutěže
- krátké

Prince of Persia: Warrior Within

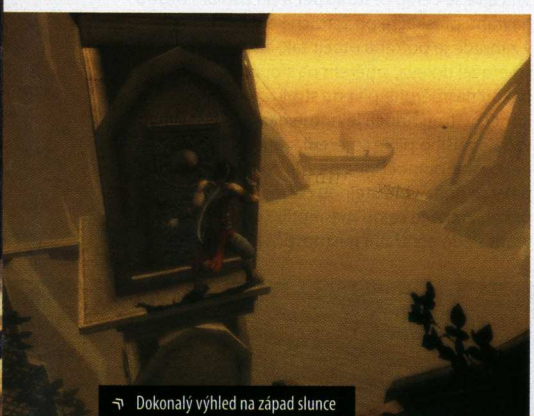
Se šlechticem za dobrodružstvím v našem kompletním návodu.

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte. Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok

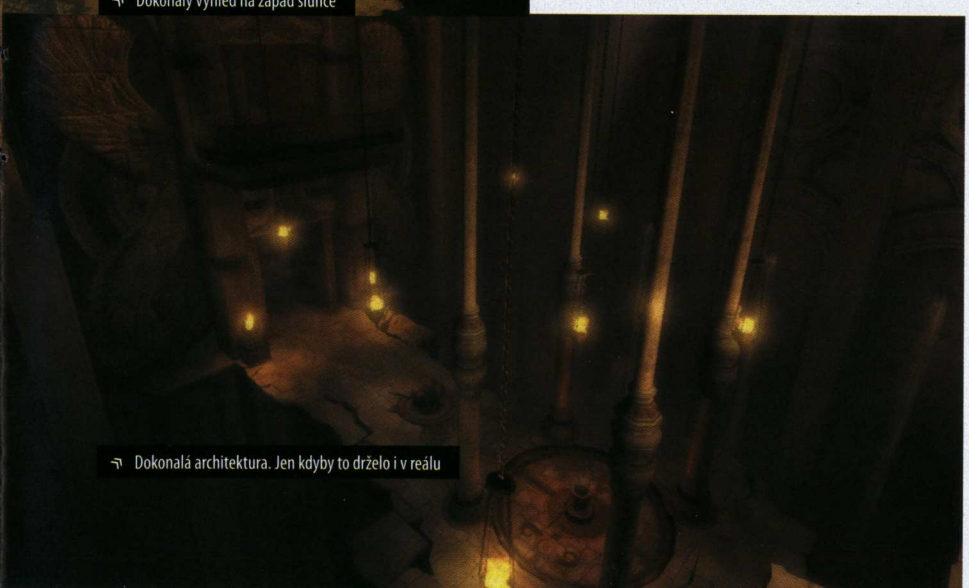
Warrior Within je designově komplikovanou hrou. Detailní popis každého princova kroku by vydal na jedno celé číslo, proto se tento návod bude snažit hráče především navést správným směrem a vyřešit nejpalčivější problémy.

Loď – přítomnost

Na počátku je nutné postupovat palubou lodi směrem doleva a pečlivě tisknout tlačítka, jež vám předhazuje tutoriál. Podpalubím až na můstek, kde již čeká svůdná ženština. V prvním těžším souboji se od nepřítele držte stranou a sem tam proveďte výpad (například odrazem od zábradlí) zakončený záchranným blokem.



Dokonalý výhled na západ slunce



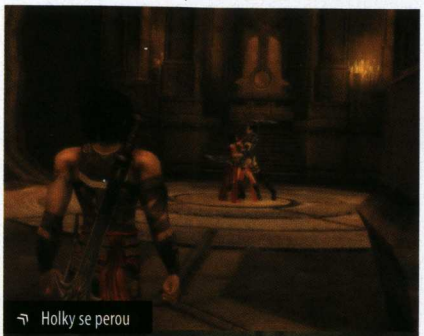
Dokonalá architektura. Jen kdyby to drželo i v reálu

Pláž & pevnost – přítomnost

Z pláže se vydejte doleva. Za schody a fontánkou čekají první akrobatické kousky včetně běhu po zdi a ručkování po římsách. V jednom případě skočte z jedné římsy na druhou na protější straně. U tří sloupů vylezte na ten nejnižší a hbitě přeskačte mezi dalšími až k vrcholu. Zde se nachází první truhlice s bonusovým artworkem. Jakmile se podkutálíte pod vraty a zlikvidujete nepřátele, dorazíte k bráně. Výskok do otvoru po levé straně ji snadno zdolá. Po menším dění se k bráně vraťte a projděte otevřenými dveřmi. Za několika překážkami čeká vládce vran. Výborným argumentem je výskok na hlavu a pár ran mečem. Jakmile se zřůda teleportuje, vyskákejte po pravé stěně od vstupu, po zdi přeběhněte na dvojici sloupů a znovu se utkejte s protivníkem. Pak přeběhněte nad branou a poté hned zpět na římsy, ze kterých se dostanete k protivníkovy. Až skoná, vyběhněte na zářící kámen ve zdi. Východ z velké místnosti skrývá další římsa v pilíři. Nahoře přeběhněte po zdi nad otvorem a po římse proklouzněte dovnitř.

Pevnost – minulost

Po souboji vyšplhejte na sloup, skočte k bedně s artworkem a pomocí římsy se dostaňte ke spínači. Nyní RYCHLE dolů a proběhnout dveřmi. Za fontánou čekají noví nepřátelé, proti nimž platí hod sekundární zbraní a časté blokování. Rotující břitvy v pevnosti je nejlépe oběhnout po zdi. Na sloupy uprostřed centrální haly (sem se budete



Holky se perou

Poklekni před ostřím mé čepele!

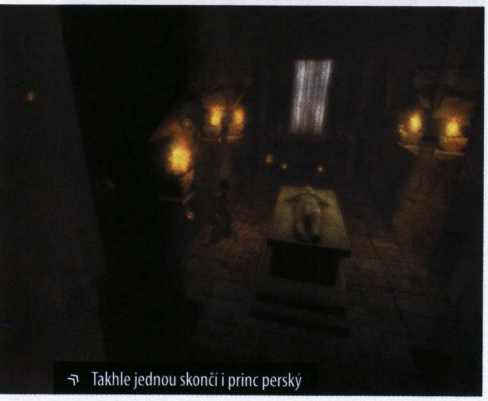
často vracet) vyskočte ze skal po levé straně plošiny. Ze sloupů na výstupky naproti a odtud k balkónu. Na konci žebříkových eskapád je nutné skočit z předposlední římsy přes propast. Po animaci se vyhoupněte pomocí žerdi u jednoho sloupu nahoru a pokračujte přes tenké lávky až k táhlu u vrcholu místnosti. Během jízdy po praporu je nutné stisknout skok. Útokům ženštin na lávkách se lze vyhnout výskokem a máchnutím mečem. Po aktivaci táhla stačí slanit po dalším praporu k otevřené bráně. Za ní seskočte dolů k další vlajce a během pádu se odrazte na trámky naproti. Finální souboj této části se nese v duchu chránění visící dívky. Na protivníka je třeba neustále dorážet a držet jej od srázu. Princ se po animaci rozloučí s krátkodobou známostí a vy odtáhněte oltář, kde se za pastmi nachází bonus k životu. Vraťte se zpět do místnosti a vyskočte na římsy nalevo. Nahoře se rozhoupejte na laně, načež přeběhněte po zdi k fontánce. Prince nyní čeká skok ze srázu na výčnělek dole a cesta přes římsy až k dalšímu lanu. Z jeho vrchní části lze skočit na táhlo a odtud zpět po laně na zem. Cesta po zdi do další části je volná. Nad místností se čtyřmi útočícími ženami trčí ze zdí hrazdy. Jakmile dosáhnete vrcholku, vyhnete se rotujícím čepelím vždy pověšením se za římsu. Portál na konci lze aktivovat čtyřmi panely po stranách.

Pevnost – přítomnost

Časované dveře snadno zdoláte zpomalením času. Po působivém nástupu Dahaky přeskačte po obvodu místnosti, abyste dosáhli praporu, po kterém se spustíte k souboji. Po pacifikaci protivníků naleznete u jedné ze stěn pilíř a začněte se střídavě odrážet od něj a od zdi, až dosáhnete vrcholu. První setkání s Dahakou je prozatím jednoduchost sama, stačí utíkat kupředu a překonat jednoduché překážky. Jakmile se dostanete na balkón nad strží, přeběhněte po zdi, odrazte se ke sloupu a z něj na další terasu. V následující místnosti již princ byl, stačí slanit po vlajce napravo a vydat se stejnou cestou. Objeví se Dahaka, je záhodno vzít nohy na ramena a sundat je až u portálu s fontánou.

Pevnost & vodní věž – minulost

Touto částí jste již také procházeli. Po setkání s temnou postavou a překonání místnosti však tentokrát venku pokračujte po sloupu u následujícího vchodu až ke skupince nepřátel. Spínač po straně schodů vede k extra životům. Jinak se lze vydat původní cestou až do centrální místnosti a do otevřených dveří za propastí. Z komnaty s Písky času se po animaci vraťte zpět, použijte meč a otočte pákou tolikrát, aby se zpřístupnil otvor na pravě straně vchodu (ve směru, odkud jste přišli). Nyní přeběhněte po zdi (opět napravo od vchodu) a na konci skočte. Ve slepé uličce je nutné přeskákat mezi



Takhle jednou skončí i princ perský

zdmi nahoru. Lokací s tekoucí vodou se vydejte po římsách dolů, kde vás čeká golem. Zákeřně mu podsekněte achilovky, a když protivník poklekne, vyskočte mu na záda a prudce tněte do šíje. Ve vysoké, mašinérií prostoupené místnosti přeskačte po kůlech ke tlačítku a po zdi přeběhněte k přistavené desce. Cestou dále se setkáte s výbušnými protivníky. Jakmile se pomocí výtahu dostanete nahoru, je na vás nachystán problém v podobě bucharu, na nějž je nutné ve zpomaleném režimu vylézt a přeskočit na římsu naproti. V další části zpomalte čas a spínačem si vysuňte kvádr vedoucí k lanu. Následuje několikrát běh podél zdi skrze otáčející se kola. V druhém případě je nutné zpomalit čas a odrazit se ke sloupu. Dvojí otočení páky přivolá výtah, z něhož přeběhnete po zdi k dvojici stěn. Mezi nimi přeskačte až ke golemovi. Vodní kolo neskýtá problém, když pod každou lopatkou plavmo proskočíte a táhlem si otevřete dveře.

Vodní věž – současnost

Od portálu se vraťte přes pasti zpět. Příčně rotující břitvy přeběhněte z drtiče po zdi a z lana přeskočte na římsu naproti. V hlavní síni sjeďte po praporu a nyní po stěně na sloupy do místnosti, kde číhal golem. Výbuchem pekelného psa v blízkosti dveří si prorazíte cestu dále. V místnosti s mlýnským kolem vylezte po žebříku, vyčkejte na otvor v kole a skočte dozadu. Pomocí říms na zdech a středního vřetena doskačte až k tlačítku, po jehož aktivaci zpomalte čas a proskočte otevřenými dveřmi. Psi opět poslouží k otevření průchodu. Místností se sloupem uprostřed vyšplhejte až nahoru. Jakmile vylezete po žebříku, pověste se za zábradlí a zachyťte spáry pod ním. Na dalším žebříku u kyvadla se přehoupněte na druhou stranu a skočte na trámek. Na plošině se čtyřmi útočícími ninji vyběhněte po jedné ze zdí a použijte spáry ve zdi k cestě dále. Čeká vás druhé setkání s Dahakou, jež končí za vodní oponou. Zde stiskněte spínač a ještě na zdi se odrazte k přisunuté stěně. Takto vyskákejte až nahoru.

Vodní věž – minulost

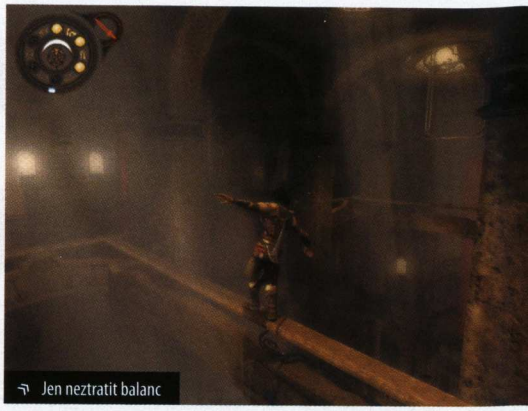
Golema, jenž hází výbušné vojáky, nechejte odpálit otvory na stranách. Ten vlevo ukrývá vylepšení zdraví, pravý pak páku a cestu dále. Na velké závaží vyskočíte pomocí žebříku, necháte ho rozbít obrem a z jeho druhé strany pak skočíte na plošinku ve zdi. Zatáhněte za páku a ve visu za ozubená kola dole se přeneste na žerď. U druhého závaží zopakujte předešlý postup a zatáhněte za dvě páky opodál. Z plošiny za druhou pákou se dostanete otvorem ve zdi. Za ním se ukrývá bedna a cesta po zdi k žebříku. Odtud seskákejte mezi zdmi až ke golemovi. Po smrti zrůdy se před vyšplháním po ozubených kolech vyplatí uložit pozici. Nad koly přehoďte páku a v následující pasáži slaňte postupně po několika závěsech. U rotujícího kola pak použijte zrychlení. V následující části jste již byli, pokračujte tak do centrální místnosti s pákou.

Zahrada – minulost

Nyní je nutné přetočit páku tak, aby se zpřístupnil otvor na druhé straně místnosti. Vylezte na jeden z výstupků, proběhněte po zdi a přeskočte na sérii říms. Před vstupem do zahrady dvakrát použijte zrychlení. Uvnitř atria si všimnete žebříku hned naproti vchodu a pomocí zdi na něj vyskočte. Nahoře již čeká vládce vran. V dalším parčíku naleznete kromě přesily také táhlo na jednom ze sloupů. Zpomalte čas a vyšplhejte na římsu nalevo. Po zabití dalšího havraního pána si všimněte římsy na sloupu poblíž. Nahoře nejprve zatáhněte za táhlo, přisuňte bednu na spínač a až pak projděte dveřmi k páce. Nyní již nic nebrání v návratu do úvodní části zahrady. Zde otočíte pákami tak, aby voda proudila kanálky ke dvěma sochám v zadní části.

Zahrada – současnost

Od portálu se vraťte do zahrady, abyste pomocí kvádru po levé ruce hned za vstupem vyskočili



Jen neztratit balanc

na plošinku za ním. Následující cesta po lávkách je víceméně přímočará. Po animaci seskočte z útesu dolů na římsu a vydejte se ke zhlédnutému východu. Cestou překonáte rozbitý můstek tak, že proběhnete po zdi a odrazíte se. Po souboji s piráty je třeba přeběhnout po zdi k fontáně. Pak na zeď vpravo a na stromy. Za další fontánou nejprve zpomalte čas a přeskačte po bucharech až k lanu. Z něj nejprve na sloup a až pak přes rotující čepele. Po animaci proběhněte po zdi a odrazte se na sloupy. Odtud buď směrem k budově pro bonus nebo dále na žerď nad propastí. Po chvíli se opět představí Dahaka. Rychle po zdi na žebřík, přes hrazdy dál a do otvoru napravo. Uvnitř několikrát hekticky proběhněte po zdi, abyste se nakonec přehoupli po laně, seskákali po žebřících a ukryli se v bezpečí portálu.

Zahrada – minulost

Vracejte se celou cestou zpět a po zdolání mistra havranů přeskačte po žerdích ke dveřím. Páku v zahradě je potřeba otočit tak, aby výčnělek směřoval doleva, směrem na sloup. Druhou pákou nasměrujte pilíř na strukturu nedaleko. Konečně třetí hřídelí je nutné namířit výstupek vzdálenějšího pilíře směrem k budově a poté se na něj dostat pomocí lana na zdi. Po přehození další páky se princ vrátí stejnou cestou zpět a první pákou aktivuje celou mašinérii. Konečně je načase vrátit se do centrální místnosti. Až se přehraje

Rozlehlost lokací vyráží dech

animace, aktivujte spínač na balkónu za lanem a ve zpomaleném režimu se vraťte na vysunutý blok, odkud skočte na hrazdu. V centrální místnosti přeskočte přes propast a neustaňte, dokud neskončíte v místnosti s Písky času. Císařovna je tuhým protivníkem. Ve džbánech po stranách sálu však lze nalézt zrnka písku a ve zpomaleném módu způsobíte císařovně mnohem větší zranění. Protivnice navíc přivolává další bojovníky, kteří jsou zdrojem písku.

Hrobka – současnost

Útěk před Dahakou je nyní o něco těžší, poněvadž musíte běhat po zdech ještě o něco hbitěji a často se odrážet k protějším plošinám nebo hrazdám. Jakmile táhlem spustíte vodní oponu a vskočíte do jejího bezpečí, vysuňte kamenný blok ze zdi. Dole se vydejte znovu po schodišti. Je zde rozcestí. Levá cesta je delší a obtížnější, vyžaduje vyskákání mezi zdmi a na konci běh po zdi a přeskočení na prapor. Obě chodby však vedou k dalším kamenným blokům. Ty zatíží zbývající plošiny a cesta vzhůru bude volná. Nahoře se nezdržujte zabíjením ženských protivníků a pokračuje rovnou na vratké trámky. Po sjezdu po dvojici závěsů se opět přihlásí Dahaka. Cesta je tentokrát jednoduchá – doprava, běžet v šíleném úhlu kamery dopředu a doleva k portálu.

Vězení – minulost

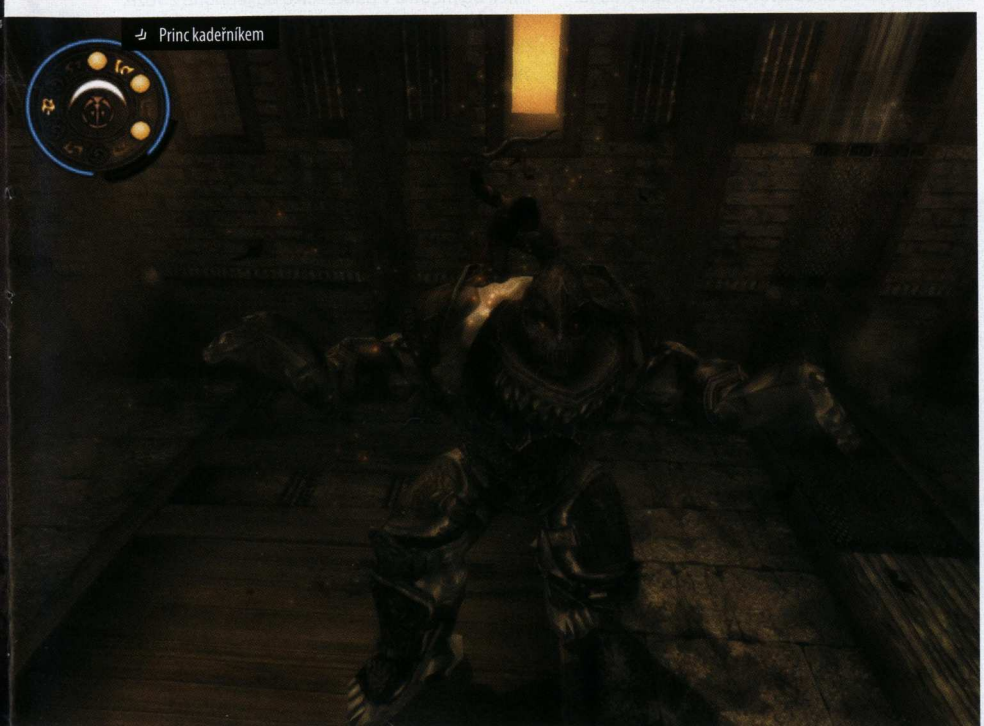
V sérii pastí skočte na buchar, rychle slezte dolů, aby vás minuly rotující břitvy, a okamžitě se odrazte dále. Po získání meče a masakru v hlavním sále odejděte otevřenou branou a o kus dál mečem prorazte zeď ve slepé uličce. Přetočte páku, utkejte se s monstry a posuňte bednu z cely na tlačítko. V cele v další místnosti se skrývá druhý panel. Konečně třetí páka vede až k fontáně. Jakmile vyskáčete po zdech nahoru, přivítá vás obří mumie. Stejně jako u golema platí, že nejzranitelnější je zezadu. Po smrti zrůdy vyšplhejte po žebříku, zabijte tři protivníky a odrazem od zdi vyskočte na sérii trámu v další místnosti. To samé proveďte o kousek výše, tentokrát je ale nutné odrazit se ve dvou případech ode zdi. V knihovně nechte první páku nepovšimnutu, přehoďte až tu druhou. Natáhněte spínač, dvakrát za sebou zpomalte čas a znovu rychle přehoďte páku, abyste se dostali ke dveřím. V druhém patře vytáhněte ze zdi regály a přeskákejte mezi nimi. Jakmile dorazíte ke zřícené části knihovny, odrazte se na dvojici osmihranných ochozů a z nich dále do otvoru nalevo, pryč z knihovny. Cesta z mechanické věže zpět do trůnního sálu vede přes rychle rotující kolo (písek pro zpomalení času lze nalézt v nádobách nedaleko). Do trůnního sálu nyní ústí nová cesta přímo od Písku času (směr přes průrvu v centrální místnosti s pákou a rovnou za nosem). V sále je nutné rozbít trůn.

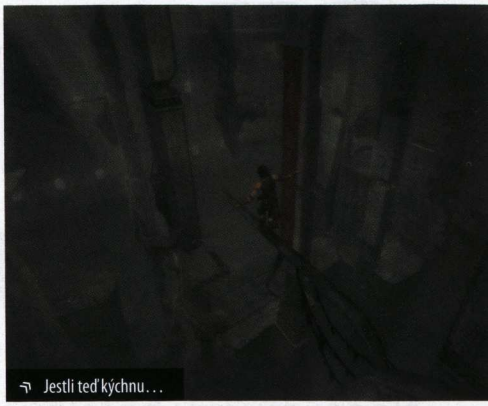
Jeskyně – přítomnost

Pomocí útesu, ze kterého skáčí divocí psi, dosáhněte až obrovské plošiny. Na druhé straně se protáhněte pode dveřmi a napijete se z fontány. Po stisknutí tlačítka se pomocí plošiny dostaňte ke sloupu a z něj přeskákejte mezi zdmi nahoru. U dalších tří tlačítek je záhodno zpomalit čas. Na konci se odrazte od pilíře k praporu a od něj na plošinu na druhé straně. Zde je nutné prorazit ve zdi otvor vedoucí až k masce. Jakmile se princ stane monstrem, neotálejte, po zdi vyběhněte k žerdi a přeskačte až na sloup. Před pilami se pověste ze dveří a přeručkujte. Hodí se používat zpomalení, neboť písek se nyní automaticky obnovuje, zatímco zdraví klesá.

Jeskyně – minulost

Se zpomalením času jsou pasti hračkou. Pouze u horizontálně rotujících čepelí je třeba přeručkovat na výstupek nalevo a odtud vyběhnout po zdi na římsu. Grif, následující boss, je opět zranitelný pouze zezadu a z boku. Jakmile začne nalétávat, vyhnete se jeho útokům nejlépe pomocí kotoulů. Po boji se uvolní plošina. Z ní vylezte na pravý sloup a mezi zdmi přeskačte nahoru. O kus dále potkáte statický, horizontálně rotující kůl. Přeskočíte jej vyběhnutím a odrazem od levého sloupu. Nyní se vraťte přes známé lokace až do centrální místnosti. Po animaci zpět do zahrady, sloupem u jejího vchodu na žebřík a až nahoru. Zde přeskočit na hrazdu a pomocí nedalekého lana k časovému portálu. Dahaka opět přichází.


Princ kadeřníkem


Jestli teď kýchnu…

Doběhněte až do obrovské haly známé z počátku. Na jedné z plošinek v rohu je vyvýšený kámen, z něhož vyběhněte po zdi a dvakrát se odrazte k protivníkům nahoře.

Finále – přítomnost

Rotující trám nad šachtou překonáte tak, že se spustíte po římsách. Venku rozbijte zeď a po nestabilních tyčích a sloupech rychle přeskačte. Na další plošině se odrazte od zdi na větev. Odtud na lano, další větev a na plošinu. Po praporu sjeďte k ráhnu, OKAMŽITĚ se odrazte ke zdi a pak zpět na sloup. V další části je zpomalování času nutnost. U bedny rychle rozbijte zeď a vstupte. Ve slévárně je nutné nastavit trubky tak, aby láva přitékala do nádoby. Nejprve pohněte s pákami na levé straně místnosti (bráno ve směru příchodu) a poté se vraťte k první dvojici. Před pastmi za fontánou vyběhněte ke spáře ve zdi (nalevo) a odtud na trám. Nyní do vězení a z něj po trámcích nahoru do knihovny. V chodbě, kde zaútočí dvě bojovnice, si lze do knihovny prorazit zátaras. Tam pokračujte stejně jako před chvílí, načež Dahakovi uniknete přes trámky pod stropem. Jakmile dorazíte do jeskyní k propasti, vyskákejte mezi zdmi nahoru. U brány se v mlze zorientujte pomocí krystalových pochodní. Na konci cesty přeskočte po zdi na krápník a ke spínači. Zpomalte čas a přes další krápníky se přeneste k otevřené bráně. Dosáhněte vodní věže a aktivujte táhlo nedaleko místnosti s golemem. Po animaci se dostaňte přes vodní kolo k zavřené bráně a po praporu se spusťte dolů. Místo opustíte východem naznačeným v animaci. O kus dále, u osmihranného balkónu po překonání rotujícího kola, se spusťte k nižší římse, abyste mohli doskočit na spodní patro středního pilíře. Odtud již pokračujte známou cestou do centrální místnosti a po animaci dále do trůnního sálu. Odehraje se další scéna, načež musíte pronásledovat císařovnu až na velkou plošinu. V závěrečném souboji Kaileena několikrát zpomalí čas (čemuž je třeba kontrovat tímtéž) a přivolá malá tornáda, jimž se vyhnete kotouly a úskoky. Jakmile tornádo zmizí, objeví se zrnko písku. Po čtvrté animaci princ naplní svůj osud. Ale na jak dlouho?

ALTERNATIVNÍ ZAKONČENÍ

Pokud během hry naleznete všech devět bonusů k princovu zdraví, objeví se v místnosti s přesýpacími hodinami Meč vody. Kromě toho, že vyřídí většinu protivníků po několika zásazích, kompletně změní režii posledního souboje a závěrečné animace.

Silent Hill 4: The Room

Noční můra v hotelovém pokoji číslo 302 pokračuje a my vám přinášíme dokončení našeho návodu.

SILENT HILL 4 THE ROOM

Nemocnice

Vyjděte nejprve ven z operačního sálu a pobijte netopýry. Na konci chodby najdete kabelku. Teď prozkoumejte všechny pokoje. V kanceláři najdete novou zbraň, nůž na krabice, ale raději ho ani nesbírejte, protože tahle zbraň je příšerná. Ve skladu zabijte dvě sestřičky a seberte ampuli. V doktorské místnosti najdete lékárnu a v druhém operačním sále léčivý nápoj. V šatně je díra, kterou můžete prolézt do svého pokoje a odložit si lékárnu a ampuli na později, protože v druhém patře najdete opravdu hodně věcí.

Vylezte po schodech do druhého patra, kde si dejte pozor na vozíčky jezdící po chodbě. Jednou ranou je můžete na chvíli zastavit, ale lepší je se jim prostě vyhnout. Teď doporučuji projít všechny místnosti, ne v každé na vás čeká nějaký předmět, ale najdete jich tu hodně. Nejdůležitější je nemocniční klíč, který pak použijete k otevření jediných zamčených dveří v tomhle patře. Další předměty, které by vám neměly uniknout, jsou náboje do revolveru, svěcená svíčka a talisman proti duchům. Jakmile otevřete zamčené dveře, uvidíte vaši sousedku Eileen. Vzbuďte jí a dejte jí kabelku, ať se má čím bránit. Přivolejte si výtah a sejděte po schodech zpět do prvního patra. Zabijte dvě sestřičky a pomozte Eileen do díry. Jenže ouha, ona s vámi po probuzení nebude.

Přečtěte si vzkaz pod dveřmi a seberte klíček. Vraťte se dírou zpět a zjistíte, že Eileen žádnou díru nevidí. Jděte k výtahu a projděte přes mechanismus k drátěným dveřím. Klíčem z dopisu je otevřete a seběhněte po schodech dolů. Tady na vás čeká trojice sestřiček, pokud se vám je podaří srazit na zem, sletí ze schodů až dolů. Ale raději celý souboj moc nepodceňujte. Až budou mrtvé, projděte dveřmi ven. Tady seběhněte po schodech až k díře, kudy se můžete vrátit a uložit pozici, pokud chcete. Jinak pokračujte společně s Eileen dveřmi zpět do metra.

Metro podruhé

Seberte svěcenou svíčku a zabijte opici. Jste opět v metru, kde jste začínali. Nejdříve si zajděte na dámy a projděte dírou zpět do svého apartmánu. Tady se teď objevili démoni, takže se už nemůžete doma léčit. Pokud máte svíčky, můžete se je pokusit vyhnat (viz boxík Vymítání démonů). Zpod dveří si vezměte dětský klíček a z bedny mince na metro. Vraťte se zpět a zamiřte k turniketům. Tady na vás čeká další duch, který je až nápadně podobný tomu z filmu Kruh. Pokud chcete, můžete ho probodnout mečem a zbavit se ho. Projděte turniketem do stanice Lynch Street a pak zase po schodech dolů. Vstupte do metra a jděte až k místu, kde byla krabice s nápisem 1000 - teď jí můžete pomocí klíčku z dopisu otevřít. Najdete v ní špinavý žeton. Vraťte se zpět na nástupiště a jděte ke dveřím na druhé straně. Tady slezte po žebříku dolů, Eileen s vámi nebude moci pokračovat, ale to nevadí, protože by vám stejně jenom překážela. Proběhněte na druhý konec chodby a vylezte po žebříku nahoru. Dírou se vraťte zpět do svého apartmánu a v kuchyni umyjte ve dřezu špinavou minci. Vraťte se zpět na nástupiště a použijte minci na automat s nápisem 1$. Dostanete klíč od místa činu.

Teď se vraťte zpět dveřmi na konci nástupiště a nechte Eileen ještě jednou o samotě. Tentokráte odbočte vpravo a pokračujte až k eskalátorům, které ještě stále hlídají démoni. Až budete nahoře, pokračujte k východu. Dostanete se na místo činu, tady seberte lístek do metra a v budce kliku od jednoho z vozů. Za použití lístku vyjděte ven a znovu vstupte na druhé straně. Vraťte se pro Eileen a přiveďte jí zpět sem. Teď se můžete oba dva dostat pomocí lístku na druhé nástupiště. Dejte si pozor, až půjdete po eskalátorech dolů na démony. Raději použijte pistoli a zabijte je. Dole vstupte do metra a běžte až do řídící kabiny. Zasuňte kliku do ovládacího panelu a popojeďte. Teď se vraťte do předchozího vagónu a dveřmi vlevo projděte ven. Za vámi se objeví muž v plášti, tak raději na nic nečekejte a pokračujte dveřmi dál.

Les podruhé

Začínáte na hřbitově, zajděte k hořícímu ohni a seberte louč. Pokud budete chtít, aby louč vydržela hořet déle, můžete se vrátit domů a napustit

Robert Zimmerman, externista
Guru přes návody, který zdolá každou hru

VYMÍTÁNÍ DÉMONŮ

Zhruba v polovině hry se ve vašem apartmánu začnou objevovat démoni a váš útulný byt přestane být bezpečný. Jakmile k tomu dojde, je dobré začít s vymítáním. Budete k tomu potřebovat svěcené svíčky a talisman proti duchům. Počet démonů záleží na tom, zda jste přijali (doufám že ne) panenku od muže v kabátu, který seděl na schodech ve vašem domě. Jakmile se nějaký démon objeví, nasaďte si talisman a přistupte k němu. Pokud nezačne sám mizet, použijte svíčku a počkejte u ní, dokud nezmizí. Jinak by se mohl objevit znovu a vy byste tak zbytečně přišli o jednu svíčku. Svíčku pokládejte vždy, když obrazovka začne červenat. Mimochodem, to, jestli se vám podaří vymítit všechny démony, také ovlivní konec hry. Takže se snažte!

jí olejem, který máte v komoře. Zapalte ji o oheň a vyjděte dveřmi ven. Po cestě k domu objevíte kromě několika psů také studnu. Posviťte do ní loučí a vyndejte hlavu loutky. Dejte si pozor na muže v kabátě, který se po levelu různě objevuje. Nejde ho zabít a protože je ozbrojen pistolemi, raději se mu vyhněte. U domu, nebo spíše toho, co z něho zbylo, si prohlédněte torzo na vozíku. Přidejte mu hlavu a u sudů vezměte řetěz, to bude další zbraň pro Eileen. Teď na vás čekají další čtyři studny. Vstupte do dveří vlevo nahoře. Zabijte dvojici dvouhlavých monster a vstupte do jeskyně.

Zde se kromě energetického nápoje nachází nejsilnější zbraň ve hře, krumpáč, ale bohužel se jedná také o nejpomalejší zbraň, takže záleží jen na vás. Vyjděte ven a konečně se dozvíte něco o tom malém klukovi. Seberte talisman, náboje do revolveru a zapalte si louč. Rychle proběhněte skrze jeskyni a venku prohledejte studnu. Najdete pravou nohu, vraťte se a přidělejte jí k trupu a hlavě na vozíku. Další dveře v pořadí jsou vpravo nahoře. Zabijte dvouhlavé monstrum a pokud vám nehoří louč, jděte si jí do další části zapálit, pak se vraťte a prohledejte studnu. Pokračujte dál až na místo, kde jste poprvé začínali, a v další studni vytáhněte druhou ruku. Seberte léčivý nápoj, svěcenou svíčku a vraťte se zpět k domu. Přidělejte ruce a zamiřte do posledních dveří. Proběhněte až do předposlední části, kde jsou kořeny ve tvaru rukou a seberte stříbrné náboje. Pak pokračujte dál a vylovte ze studny poslední část. Jakmile figurínu sestavíte, otevře se vám cesta do sklepení. Tam použijte na dveře talisman ze hřbitova za jeskyní a vstupte dovnitř.

Vodní vězení podruhé

Seběhněte do třetího patra a zabijte dvě dvouhlavá monstra. Pak vstupte do místnosti, ve které je díra vedoucí až do kuchyně. Skočte až dolů a projděte dveřmi se zámkem. Seberte vězeňský oděv a v jídelně talisman a energetický nápoj. Vylezte po žebříku až do třetího patra a seberte kožený obušek, to je nová zbraň pro Eileen. Teď se vraťte zpět do třetího patra a odveďte Eileen dolů do prvního patra. Můžete (pokud chcete) prohledat všechny cely a pomoci si tak několika náboji a léčivými prostředky. Zajděte si domů a vezměte pistoli a meč. Pak pokračujte dveřmi vlevo, které vedou do strojovny. Po cestě potkáte Andrewa, člověka, kterému jste pomohli při předchozí návštěvě. Vypadá docela naštvaně, ale to je asi tím, že je mrtvý. Snažte se ho sestřelit na zem a pak připíchnout mečem. Má totiž u sebe klíč, který potřebujete. Ve strojovně si můžete vzít lékárnu a dojít se domů trochu dovyzbrojit, protože na vás čeká souboj s šesti dvouhlavými monstry. Ale musím říci, že zas tak obtížný není. Na konci chodby pak najdete dveře vedoucí ven.

Svět budov podruhé

Ještě než půjdete, ujistěte se, že s sebou máte meč. Protože hned na začátku potkáte vašeho bývalého souseda policistu. Po jeho zabití tu nechejte Eileen a sami vstupte do výtahu. Vyjeďte nahoru, tady se probojujte až ke schodům a vstupte do sportovní místnosti. Seberte dortové svíčky a otevřete dveře vedle díry. Projděte dveřmi na druhé straně a vyběhněte po schodech až do bytu.

Tady vezměte vycpanou kočku a do dortu zapíchejte narozeninové svíčky. Pokračujte dál a vylezte ven na ulici. Venku jen seberte z auta náboje do revolveru a na konci ulice svěcenou svíčku a vraťte se zpět do sportovní místnosti. Teď projděte dveřmi naproti až do obchodu s chovatelskými potřebami. Strčte vycpanou kočku do klece a vraťte se zpět k výtahu. Sjeďte do spodního patra a slezte po žebříku dolů, u druhého žebříku vezměte kulečníkovou kouli a vylezte nahoru. Proběhněte až na konec ulice a seberte volejbalový míč. Vstupte do dveří a sejděte do baru. Přečtěte si novou zprávu pro barmana a na kulečníkový stůl dejte bílou kouli. Vlezte dírou zpět domů a zavolejte z ložnice na staré číslo do baru (555 - 3750). Dají vám nové, to si zapamatujte. Vraťte se na začátek pro Eileen a vyběhněte společně do sportovní místnosti. Dejte volejbalový balón do košíku k ostatním a jděte do obchodu. Projděte dveřmi na druhém konci a přistupte k hodinám. Projděte jimi ke schodišti a slezte do spodního patra, posléze dveřmi na ulici a zabijte pár opic. Projděte až do baru a zadejte nové heslo (4890), sejděte po schodech dolů a dveřmi dál. Teď na vás čeká další obtížný souboj. Jen jedno z monster je pravé, ostatní jsou jen falešné napodobeniny. Ale pokud zraníte pravé monstrum, zraníte i falešné – tudíž nejprve zjistěte, které je pravé, a zaměřte se právě na něj.

Apartmány podruhé

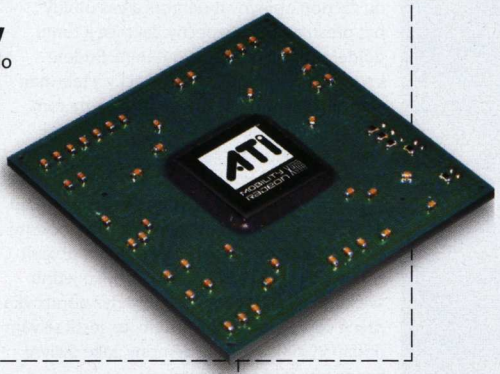
Probudíte se opět ve svém bytě, pročtěte si knihy, papíry pod dveřmi a seberte krumpáč. Vstupte do díry a objevíte se zpátky v pokoji. Přistupte ke zdi a krumpáčem se prokopejte do další místnosti. Prozkoumejte tělo a najdete klíče osvobození, které hned použijte na zámky na dveřích ve vašem pokoji. Opusťte místnost a začněte postupně prohledávat jednotlivé pokoje. Až prohlédnete celé druhé patro, seběhněte do prvního a všimněte si dveří, které jsou zamčené řetězem. V pokojích 106 a 107 najdete lékárnu, ampuli a nápoj, takže můžete obnovit svoje zdraví. Na zemi ještě najdete knihu, přečtěte si jí a vraťte se zpět do haly. Teď pokračujte do dveří naproti. Tady najdete visící tělo, prozkoumejte ho a část řetězů z dveří zmizí. Prozkoumejte zbytek místností a prohledejte visící těla. Pak se vraťte zpátky do haly a počkejte, až se k vám Eileen opět přidá. Řetězy by nyní měly být pryč, a tak můžete projít dveřmi dovnitř. Prozkoumejte knihovnu a po krátké scéně, kdy vás Eileen opustí, seberte umbilicial cord. Teď se vraťte stejnou cestou zpátky přes pokoj 201 do svého apartmánu. Tady se musíte připravit na závěrečný souboj. Neberte si moc věcí, protože budete potřebovat nějaké místo v inventáři. Osobně bych doporučoval oblíbenou zbraň na blízko, ampule a umbilicial cord. Pokud chcete, můžete si vzít ještě revolver a jedny náboje. Pak vstupte do místnosti, kde bylo Walterovo tělo. Tělo zmizelo a pod ním se objevila díra. Vlezte dovnitř. Finální souboj probíhá následovně. Musíte nejprve použít umbilicial cord na monstrum uprostřed a pak na něj použít všech osm kopí, které se objeví. Tím se stane Walter zranitelným a vy ho můžete dorazit. Ale na to všechno nemáte zrovna spoustu času, protože Eileen je zhypnotizovaná a kráčí smrti přímo do náruče. Pak si můžete vychutnat jeden ze čtyř konců.

HARDWARE

Grafický expres pro notebooky

Rychlá sběrnice PCI Express se pomalu, ale jistě stěhuje i do přenosných počítačů. Grafický mobilní čip s osmistovkou v názvu je momentálně tím nejlepším, co můžete svému notebooku dopřát. Navíc se bude dodávat coby součást modulů AXIOM (Advanced eXpress I/O module), takže bude možné v budoucnu grafiku vyměnit za lepší, jak to známe u stolních počítačů.

grafický čip ATI Mobility Radeon X800
cena nestanovena, Doupě odhaduje 20 000 Kč
www.ati.com



Deska pro náročné

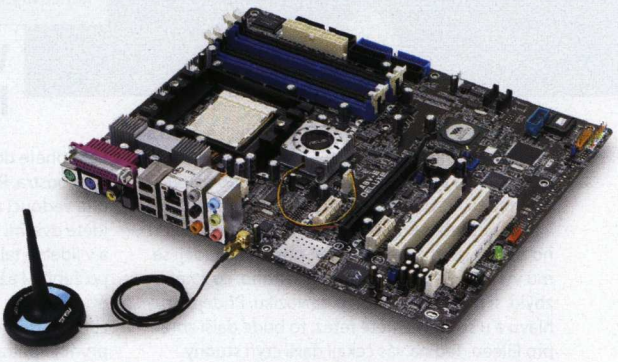
Platforma AMD Athlon 64/FX, grafický slot PCI Express ×16 či bezdrátová technologie Wi-Fi 802.11g – to jsou hlavní rysy nové čipové sady K8T890 společnosti VIA Technologies. Když k tomu přidáme sběrnici s taktem 1 GHz, integrovanou gigabitovou síťovou kartu a podporu rychlých disků SATA v poli RAID, získáme základní desku ideální pro moderní počítač.

základní deska ASUS A8V-E Deluxe
cena nestanovena, odhadujeme 5 500 Kč
www.asus.cz

Více místa bez kabelů

Udělat přítrž změti kabelů uvnitř počítačové skříně je snem nejednoho počítačového kutila. S tímto napájecím zdrojem se dá použít jen tolik kabeláže, kolik je opravdu potřeba. Navíc je napájecí jednotka velmi tichá, chlazení obstarává pomaloběžný ventilátor s průměrem 12 cm. A aby toho nebylo málo, je tu i drobný světelný efekt – ventilátor je totiž podsvícen modrým světlem.

napájecí zdroj OCZ ModStream 450 W
cena 86 $ (2 100 Kč)
www.ocztechnology.com



Grafika na plný plyn

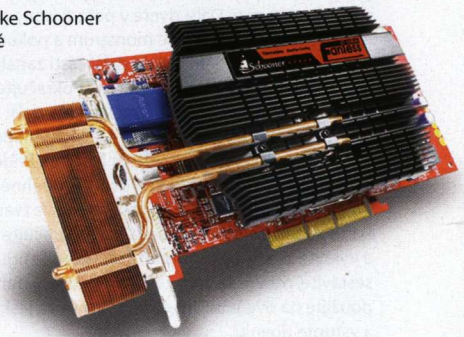
Tiché chlazení a snadné přetaktování – to slibuje Radeon X850 XT. Žene jej grafický procesor s šestnácti pixelovými a šesti vertex pipeline jednotkami. A aby bylo jasné, že nejlepší ze safírů není pouhá technologická záležitost plná rychlých polovodičových součástek, ale také šperk, můžete si vybrat ze dvou barevných provedení: červeného a modrého.

grafická karta Sapphire Radeon X850 XT
cena: 545 $ (13 100 Kč)
www.sapphire.cz

Tykadla pro grafickou kartu

Uchladit výkonnou grafickou kartu bez hluku? Jde to s pasivním chladičem, který využívá technologii heatpipe. Trubičky jsou ukryté uvnitř, ale vystupují také ven, takže část chladicího radiátorku přesahuje mimo počítačovou skříň. To může být v některých případech poněkud na závadu, takže je třeba koupi náležitě zvážit. Univerzální klip dovoluje upevnění na většinu grafik jak od ATI, tak od nVidia.

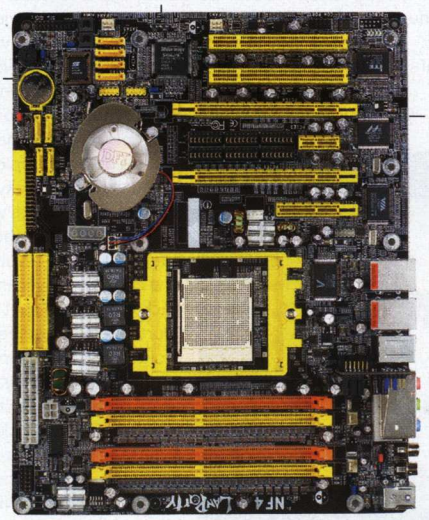
pasivní chladič Thermaltake Schooner
cena nestanovena, Doupě odhaduje 1 000 Kč
www.thermaltake.com



CENOVÁ HLÍDKA: GeForce 6600 GT

Pokud právě uvažujete nad koupí grafické karty a máte nachystáno přibližně 6 000 Kč, měli bychom pro vás velmi zajímavý tip – GeForce 6600 GT. Tato karta vychází z velmi povedené GeForce 6800. Stejně jako ona podporuje vertex i pixel shadery 3.0, obsahuje však pouze 8 pixelových pipeline. I tak vám ale nabídne nejlepší poměr cena/výkon v kategorii středních grafických karet. Karta je navíc dostupná pro obě rozhraní – AGP i PCI Express.

Radek Bábíček



SLI bez rovnováhy

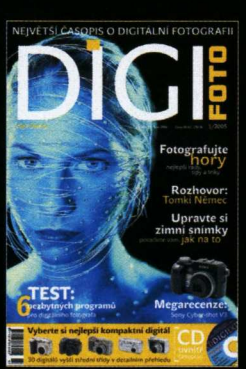
Základní deska, kterou představila společnost DFI, je osazena čipovou sadou nForce4 SLI, a podporuje tedy současný běh dvou grafických karet, které se podělí o výpočetní úkoly. Navíc má integrovánu technologii DXG (Dual Xpress Graphics), takže karty nemusejí být stejné. Zatímco první grafická karta využívá plně rozhraní sběrnice PCI Express, druhá pracuje pouze v režimu ×2.

základní deska DFI LANparty NF4 SLI-DR
cena nestanovena, Doupě odhaduje 6 500 Kč
www.dfi.com.tw

NEJVĚTŠÍ

časopis o digitální fotografii a videu

Petr Zajíček: Pohled na hřebeny jihozápadních Špicberků z vrcholu Baranowskiego - vyšlo v DIGI 8/2004



Nejvíc testů
Nejvíc fotografií
Nejvíc digitálů
Největší reportáže
Nejvíc příslušenství
Nejvíc rad a tipů

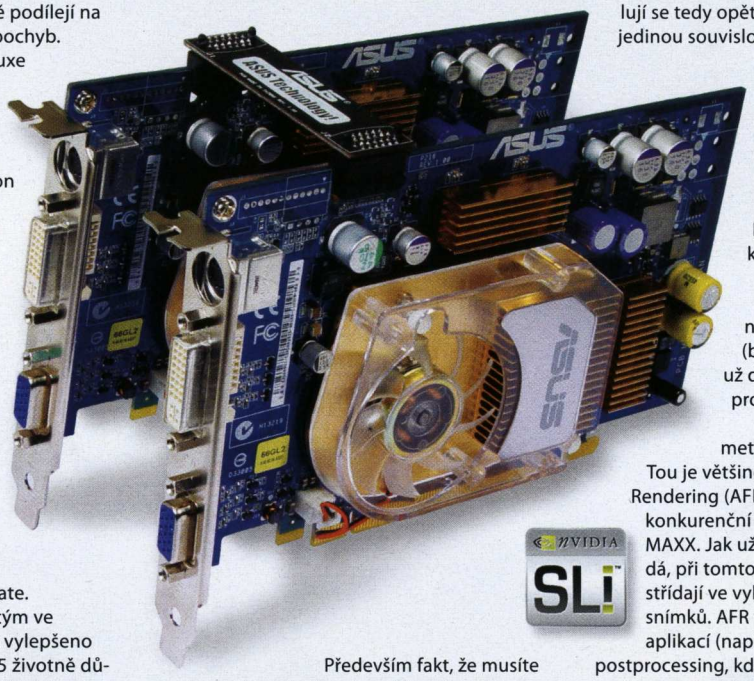
digi.zive.cz

TEST:

nVidia GeForce SLI – zařaďte dvojku

Podrobný test dvou karet v režimu SLI a jejich porovnání s konkurenty

Základní desky s čipovou sadou nForce 4 jsou už od podzimu na seznamu nejočekávanějšího hardwaru. Že jsou všichni nejvíc zvědaví na reinkarnovanou technologii SLI, která umožňuje zapojit dvě stejné grafické karty do jediné desky, jež se pak společně podílejí na 3D renderingu, o tom nemůže být pochyb. Nejrychleji svou desku A8N-SLI Deluxe dodala společnost ASUS, a tak vám přinášíme srovnání dvou karet GeForce 6600 GT ve SLI režimu s cenově podobnými řešeními (GeForce 6800 GT a Radeon X800 XT).



Principy SLI

Většina z vás má asi zkratku SLI spojenou s kartami 3Dfx Voodoo 2. Tyto karty byly poprvé vybaveny technologií Scan-Line Interleaving, která umožňovala spolupráci dvou Voodoo 2 spojených speciálním kabelem, který se podobal uprostřed rozstřiženému FDD kabelu. Čipy obou karet se střídaly ve vykreslování sudých a lichých řádků, a tak bylo možné teoreticky zajistit dvojnásobný fill-rate.

S návrhem čipu VSA-100 (použitým ve Voodoo 4 a Voodoo 5) bylo SLI dále vylepšeno a stalo se hlavně pro karty Voodoo 5 životně důležitým. Při zapojení více čipů VSA-100 (Voodoo 5 5500 mělo dva VSA-100 a Voodoo 5 6000 hned čtyři) rostla nejen rychlost, ale také maximální možný režim anti-aliasingu a navíc bylo možné dělit vykreslování mezi karty i po skupinách řádků.

- mít dvě stejné grafické karty GeForce 6600 GT (nebo 6800, 6800 GT či Ultra) od jediného výrobce, které se navíc neliší ani verzí BIOSu
- mít dostatečně silný zdroj a dostatek napájecích konektorů. Zejména v případě dvou karet GeForce 6800 (dvakrát 6-pin nebo čtyři 4-pin Molex)

Především fakt, že musíte mít dvě identické karty, může být velkým problémem a jde i trochu proti myšlence: „Dnes koupíte jednu GeForce 6 pro SLI, a až vám nebude stačit, přikoupíte druhou a zapojíte do SLI." Za pár měsíců už nemusí být identická karta dostupná, revize se mění třeba i čtyřikrát za čtvrt roku. Jediné, čím se mohou karty lišit, je pracovní frekvence – potom ovladač automaticky nastaví takt obou karet na hodnoty pomalejší z nich.

Pokud použijete režim SLI, rozdělí se původních 16 PCIe linek pro jediný slot mezi sloty dva, jež tedy mají k dispozici rychlost PCIe 8× (4 GB/s). Fyzicky zůstávají sloty samozřejmě stejné, mění se pouze komunikace v nich. Aby procesor nemusel posílat data ke zpracování na grafické kartě dvakrát pro každé GPU ve SLI, tak se o o rozdělování dat stará můstek nForce 4 SLI MCP, který by měl údajně pracovat s přenosovou rychlostí až 10 GB/s.

Samotné vykreslování pak řídí přímo ovladač grafické karty. Na rozdíl od přístupu 3Dfx se už jednotlivé karty nestřídají ve vykreslování jednotlivých či několika řádků, ale ovladač horizontálně rozdělí obrazovku na dva pokud možno stejně výpočetně náročné úseky. Rozdělují se tedy opět řádky, ale každá karta obdrží jedinou souvislou skupinu. Tomuto postupu se říká SFR (Split Frame Rendering). Když ovladač špatně odhadne náročnost jednotlivých částí a jedno GPU dokončí svou práci dříve, musí pak čekat, než práci dokončí i druhé GPU. Efektivita pak samozřejmě klesá. Mechanismus, který má na starosti právě odhad náročnosti, je podobný jednotce předvídání větvení kódu (branch prediction), kterou už dlouhá léta používají výrobci procesorů.

SFR však není implicitní metodou práce GeForce 6 v SLI. Tou je většinou rychlejší Alternate Frame Rendering (AFR), který poprvé realizovala konkurenční společnost ATI u Rage Fury MAXX. Jak už anglický název napodvídá, při tomto režimu se obě dvě karty střídají ve vykreslování jednotlivých celých snímků. AFR však nelze použít u některých aplikací (například u těch, co používají postprocessing, kdy se frame buffer hned nevymaže, ale jeho obsah se ještě dále využívá).

Ovladač však nedělá to, že by používal AFR a když by usoudil, že je třeba SFR kvůli některým efektům, tak by na něj za běhu přepnul, ale řešení je méně elegantní. Ovladač se jednoduše

Mirek Jahoda, stálý spolupracovník doupěte
Vrchní železář s diagnózou rakovina 3DMarku

Když jedna GeForce 6600 GT nestačí, přikoupíte druhou

Firmu 3Dfx však při krachu odkoupila nVidia, a tak se pojem SLI objevil znovu u třídního nepřítele všech přívrženců bývalého krále herních 3D karet. Tentokrát už zkratka znamená Scalable Link Interface a hodně těží z rychlosti sběrnice PCI Express (×16 = 8 GB/s). Ke zprovoznění dvou karet v režimu SLI musíte splnit následující podmínky:

- mít základní desku s čipovou sadou nVidia nForce 4 SLI a k ní dodávaný SLI můstek

INFOBOX:

ASUS GeForce 6600 GT 128 MB

Homepage: www.asus.cz
Zdroj: ASUS ČR
Kontakt: www.asus.cz
Cena: 7 739 Kč vč. DPH
Záruka: 3 roky

- ⊕ výkon v SLI
- ⊕ software v ceně
- ⊕ pasivy na pamětech
- ⊖ cena
- ⊖ chladič
- ⊖ kabeláž

Parametry

grafický čip: NV43 (nVidia GeForce 6600 GT) * výrobní proces: 0,11 µm (TSMC) * počet tranzistorů: 143 milionů * velikost a typ pamětí: 128 MB DDR3 (Samsung 2,0 ns BGA) * šířka paměťové sběrnice: 128 b * frekvence jádra: 500 MHz * frekvence pamětí: 500 (1 000) MHz DDR * propustnost pamětí: 2× 16 GB/s (SLI) * počet pixelových pipeline: 4 (8) * počet TMU na pipeline: 2 (1) * počet vertex pipeline: 3 * max. fillrate (multi-texturing): 2× 4 000 Mtx/s (SLI) * textur v jednom průchodu: 16 * vertex shader: 3.0 * pixel shader: 3.0 * FSAA: 2× 4× Rotated Grid MSAA, 8× AA (2× SSAA + 4× MSAA) * anizotropní filtrování: 16: 1 bi/trilineární + anizotropní * RAMDAC: 2× 400 MHz s 12 b na kanál * výstupy: D-Sub, DVI-I, 10pinový HDTV * sběrnice: PCIe ×16 * příslušenství: redukce DVI–VGA, S-Video--cinch kabel * software: Cyberlink PowerDirector 3DE a MediaShow SE 2.0, ASUS DVD XP, nástroje ASUS, plná hra Joint Operations

řídí seznamem her, u kterých má uvedeno, jaký režim SLI lze použít.

Teoreticky by SLI mělo znamenat až zdvojnásobení počtu pipeline i propustnosti grafické paměti, ale už z předchozího popisu je jasné, že má nějakou režii, a tak se dá čekat, že naopak v testech závislých hodně na výkonu procesoru bude ještě pomalejší než řešení s jedinou grafickou kartou. Síla SLI by se měla projevit v testech závislých pokud možno čistě na grafické kartě, uvidíme kolikaprocentní nárůst v reálných hrách

Dvě GeForce 6600 GT v desce ASUS A8N-SLI Deluxe

Pro první testy jsme použili základní desku ASUS A8N-SLI Deluxe, která byla osazena v sestavě od společnosti FOX Computers. Po zapojení druhé grafické karty utopíte dva PCIe ×1 sloty mezi nimi. Pro lepší stabilitu je třeba zapojit napájecí kabel do tzv. ASUS EZ Plug, který se nachází těsně nad horním PCIe ×16 slotem. Kromě zapojení tohoto konektoru budete muset správně nastavit přepínač mezi kartami na desce. Ten je ve formě malé zásuvné karty, kterou vyjmete (a případně zasunete obráceně, pokud chcete volit mezi Single a Dual Video, tedy jednou kartou a dvěma ve SLI) jednoduchým roztáhnutím bočních držáků z plechu.

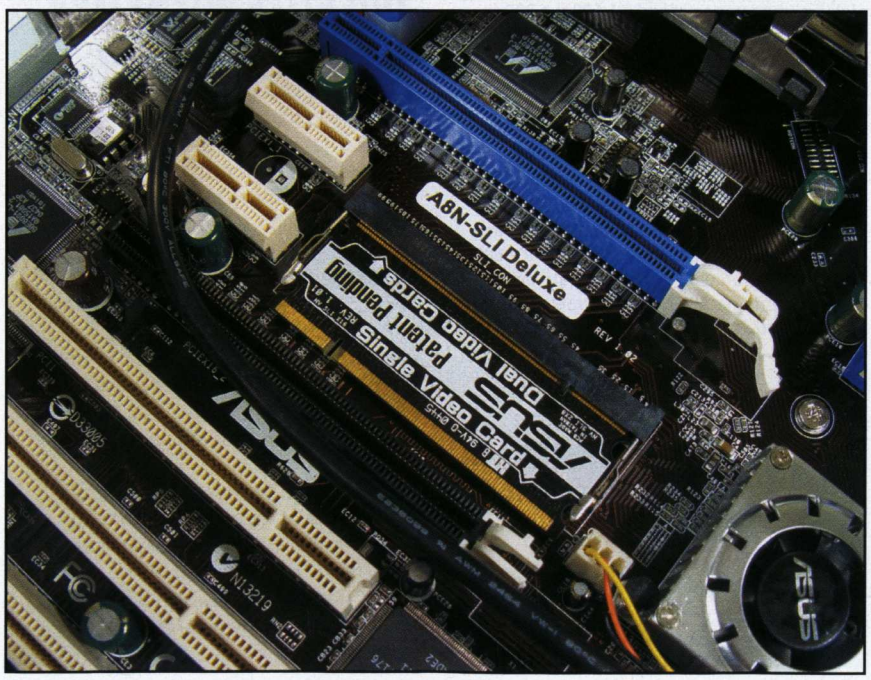
Výrobce desky by s čipovou sadou nVidia nForce 4 SLI měl také přibalit můstek, kterým obě karty spojíte. Příslušný konektor je zatím plánován jen pro karty GeForce: 6600 GT, 6800, 6800 GT a 6800 Ultra pro PCI Express:

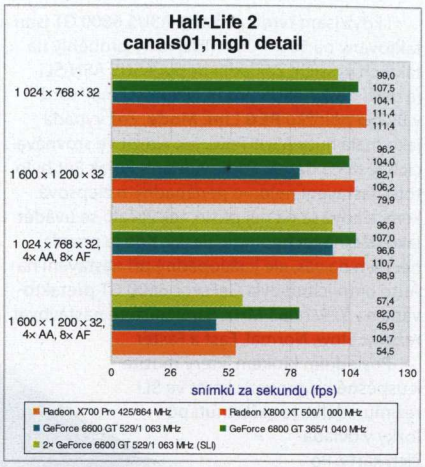
My jsme k testování obdrželi dvě GeForce 6600 GT rovněž od společnosti ASUS. S jejich umístěním na základní desku i do počítačové skříně nebyl problém, se dvěma dvouslotovými GeForce 6800 by byla situace horší.

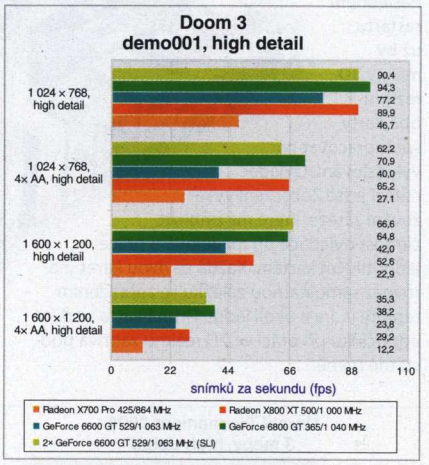
Nakonec musíte ještě v BIOSu nastavit položku **SLI** z hodnoty Normal na SLI a jste připraveni obě karty současně provozovat.

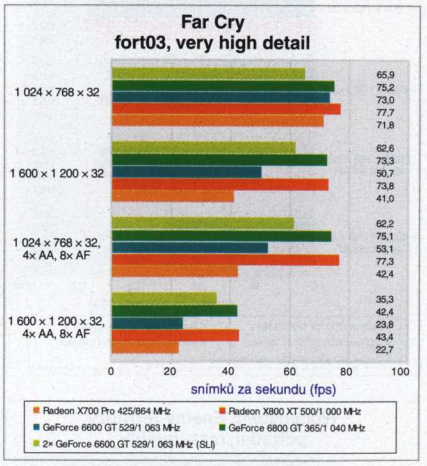
Jak bylo řečeno, použili jsme grafické karty GeForce 6600 GT přímo od ASUSu, ale v tomto případě se nejednalo o verzi TOP, která má zvýšené frekvence, ale o běžné GeForce 6600 GT pro PCIe s taktem 500/1 000 MHz.

Chladič těchto karet není právě šťastně uchycen – dvoubodové uchycení chladiče na FCPGA čipu s malým jádrem jsem už kritizoval u několika karet MSI. V případě ASUSu však chladič není ani









vůbec tichý a když zapojíte tyto karty dvě do SLI režimu, je výsledný hluk opravdu dost citelný (procesor byl chlazen chladičem Arctic Cooling Freezer 64 a zdroj CoolerMaster 450 W měl velice tichý 12cm větrák).

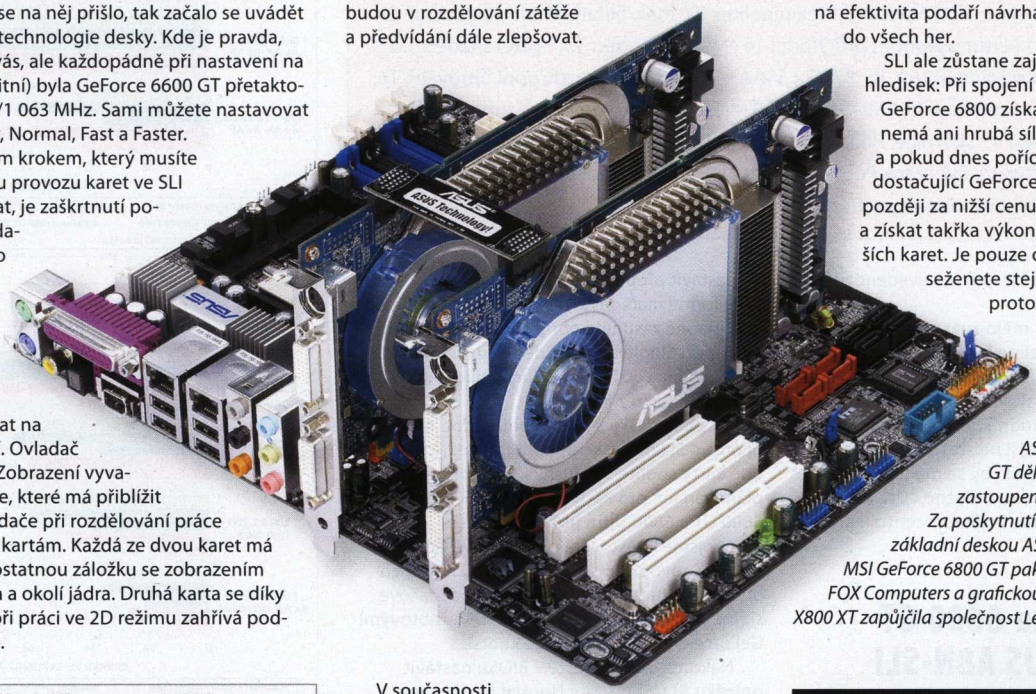
V příslušenství najdete jednu plnou hru (Joint Operations) a už tradiční balík programů od Cyberlinku. Stejně tradiční je i chudá kabeláž. Pokud se podíváte na cenu karty, tak nejspíš se zhrozíte (distributor Levi: 8 142 Kč, internetový obchod Czech Computer: 7 717 Kč). Kromě pěkně provedených pasivů na pamětech se karta nijak neliší od Gigabyte 6600 GT, za kterou i s Doomem 3 zaplatíte necelých 6 000 Kč, nebo XFX 6600 GT s 1,6 ns pamětmi a dvěma DVI-I výstupy, jež stojí necelých 6 500 Kč.

I když jsem tvrdil, že karty ASUS 6600 GT jsou taktovány na 500/1 000 MHz, testy proběhly na taktech vyšších. Základní deska ASUS A8N-SLI (a další desky ASUS pro PCI Express) mají totiž v BIOSu položku **PEG Link Mode**, což vypadá jako malá finta ASUSTeKu, jak vítězit ve srovnávacích testech desek. Podle Adrian's Rojak Pot bylo toto nastavení nejprve nenápadným zlepšovákem, a když se na něj přišlo, tak začalo se uvádět jako úžasná technologie desky. Kde je pravda, nechám na vás, ale každopádně při nastavení na Auto (implicitní) byla GeForce 6600 GT přetaktována na 529/1 063 MHz. Sami můžete nastavovat režimy: Slow, Normal, Fast a Faster.

Posledním krokem, který musíte k úspěšnému provozu karet ve SLI režimu udělat, je zaškrtnutí položky v ovladačích karty. Po následném restartu už by měly v 3D režimu obě karty spolupracovat na vykreslování. Ovladač nabízí ještě Zobrazení vyvažování zátěže, které má přiblížit činnost ovladače při rozdělování práce jednotlivým kartám. Každá ze dvou karet má rovněž samostatnou záložku se zobrazením teploty jádra a okolí jádra. Druhá karta se díky odpočinku při práci ve 2D režimu zahřívá podstatně méně.

Zhodnocení

Hodnotit nějak celé řešení SLI, po otestování na jedné základní desce, u které se i během testování dvěma novými BIOSy opravilo obrovské množství chyb a další na opravu teprve čekají (včetně celkových problémů s během karet ATI), je určitě ještě brzy. Také ovladače ForceWare se jistě budou v rozdělování zátěže a předvídání dále zlepšovat.

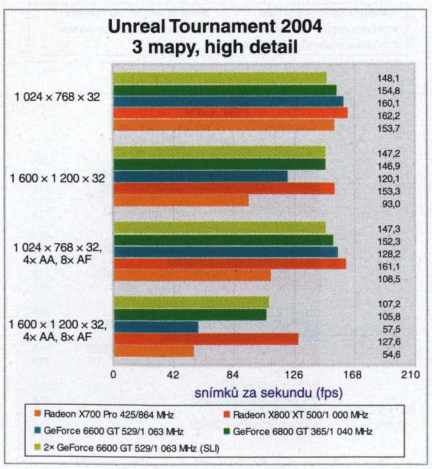


Testovací sestava	
Procesor	AMD Athlon 64 3800+, 2,4 GHz, 400 MHz FSB
Základní deska	ASUS A8N-SLI Deluxe
Paměti	2× 512 MB Mushkin DDR 400 MHz, 2,5-3-3-6
Pevný disk	Maxtor DiamondMax 10, 200 GB, 7200 ot., 8 MB cache, SATA
Napájecí zdroj	CoolerMaster 450 W

ná efektivita podaří návrhářům nVidie přenést do všech her.

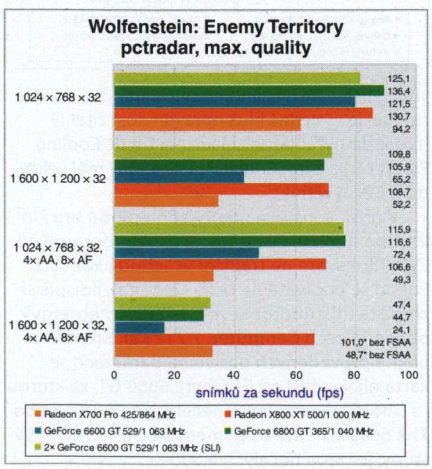
SLI ale zůstane zajímavé ze dvou hledisek: Při spojení dvou karet ze série GeForce 6800 získáte řešení, na které nemá ani hrubá síla Radeonu X850, a pokud dnes pořídíte zatím na vše dostačující GeForce 6600 GT, můžete později za nižší cenu přikoupit další a získat takřka výkon dnes dvakrát dražších karet. Je pouze otázkou, zda ještě seženete stejnou revizi karty, protože BIOS v nejhorším případě přehrajete.

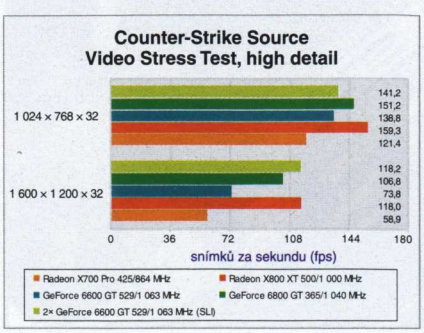
Za zapůjčení grafických karet ASUS GeForce 6600 GT děkujeme českému zastoupení společnosti ASUS. Za poskytnutí testovací sestavy se základní deskou ASUS A8N-SLI a kartou MSI GeForce 6800 GT pak patří dík společnosti FOX Computers a grafickou kartu MSI Radeon X800 XT zapůjčila společnost Levi International.



V současnosti spojení dvou grafických karet GeForce 6600 GT (asi 13 000 Kč) nabízí zhruba 90 % výkonu GeForce 6800 GT (14 000 Kč). V testech závislých na procesoru (3DMark2001 SE, OpenGL hry v nízkém rozlišení, UT 2004 v nízkém rozlišení ...) je SLI ještě pomalejší než karta jediná, což se dalo předpokládat. Naopak v 1 600 × 1 200 nebo 1 024 × 768 s 4× AA často dvě 6600 GT ve SLI poráží i GeForce 6800 GT, ale naopak v mnoha případech dost překvapivě nastane propad v 1 600 × 1 200 se 4× AA, kde se vlastně láme chleba (Half-Life 2, Far Cry, Call of Duty a Serious Sam SE). Ještě překvapivější je minimální či žádný vliv SLI ve hrách Splinter Cell, F1 Challenge,99-02 nebo Richard Burns Rally, přestože jsou testovány s nastavením odrážejícím výkon grafické karty a ne procesoru.

Naopak syntetické testy (3DMark05, 3Dmark03 a Aquamark 3) naznačují, že v silách dvou GeForce 6600 GT je předčit i GeForce 6800 Ultra. Není se čemu divit, vždyť fill-rate dvou čipů s taktem přes 500 MHz by to měl teoreticky umožnit. Bude záležet jen na tom, zda se podob-





Cenová osa	Cena (Kč vč. DPH)
2× ASUS GeForce 6600 GT 128 MB	15 478
Sapphire Radeon X800 XT 256 MB	14 860
MSI GeForce 6800 GT PCIe 256 MB	14 268
HIS Radeon X700 Pro 256 MB	6 568
Leadtek GeForce 6600 GT 128 MB	6 095

DŮLEŽITÉ POZNÁMKY K PRŮBĚHU TESTŮ:

Ani jedna z karet ATI nedokončila **Aquamark 3**, jak s Catalyst 4.12, tak s Catalyst 4.12 Beta. S podobným problémem se už setkali kolegové z Computeru u PCIe Radeonu X800 XT v testu sestav v Computeru 24/04, kde však byla použita základní deska s čipovou sadou Intel 925X.

Painkiller: S nainstalovanými ovladači nForce 6.31 se hra ani nespustila. Radeon X800 XT ani jednou z pěti pokusů nedokončil test ve hře **Richard Burns Rally** v rozlišení 1 280 × 1 024. Perličkou je, že po zapnutí anti-aliasingu proběhl test normálně.

Wolfenstein: Enemy Territory: Proč zase ATI ve svých nových ovladačích vypne anti-aliasing ve vysokém rozlišení této hře, je nám záhadou. Výkon jejích karet sice není oslnivý, ale Radeon X800 XT by si i s náročným nastavením jistě poradil.

DUEL: GeForce 6600 GT AGP vs. Radeon 9800 Pro

Nemilosrdné srovnání dvou grafických karet vyšší střední třídy

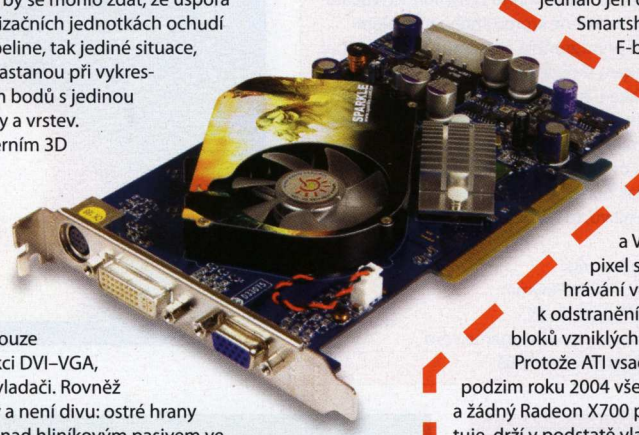
Mirek Jahoda, stálý spolupracovník doupěte
Vrchní železář s diagnózou rakovina 3DMarku

Sparkle GeForce 6600 GT AGP

Podobně jako třeba GeForce PCX 5750 i GeForce 6600 GT potřebuje přídavný čip (můstek) nVidia HSI (tentokrát však v opačném zapojení), aby se domluvila se sběrnicí, pro kterou je určena. Grafický čip NV43 není pootočen o 90°, ale o 45° proti směru hodinových ručiček. V praxi to znamená velkou výhodu v tom, že není třeba zvětšovat celou kartu.

Od svého PCIe vzoru se tato karta neliší ani v použitých pamětech (2,0 ns firmy Samsung), které jsou však taktovány nikoli na 500 MHz (1 000 efektivně), ale o 50 MHz níže. Frekvence grafického procesoru NV43 zůstala stejná (500 MHz). Stejně tak zůstaly zachovány všechny přednosti tohoto čipu: osm pixelových pipeline, které však mají k dispozici jen čtyři rasterizační jednotky (ROP) a tři geometrické procesory (vertex shader 3.0). Ačkoli by se mohlo zdát, že úspora tranzistorů na čtyřech rasterizačních jednotkách ochudí uživatele o rychlost osmi pipeline, tak jediné situace, kdy se tato úspora projeví, nastanou při vykreslování bilineárně filtrovaných bodů s jedinou texturou nebo u použití mlhy a vrstev. A takových situací je v moderním 3D opravdu málo.

Ačkoli samotná karta GeForce 6600 GT je dobrou vizitkou společnosti nVidia, je přímo na kartě od Sparkle poznat, že je určena pro spořivé uživatele. V balení najdete pouze jediný kabel (S-Video), redukci DVI–VGA, tenký manuál a cédéčko s ovladači. Rovněž chladič karty je velmi hlučný a není divu: ostré hrany a nedobře přichycený plech nad hliníkovým pasivem ve spojení s vyššími otáčkami nejsou zrovna dobrým nápadem. Hluk je alespoň trochu vyvážen dobrým přetaktováním (561/1 154 MHz).



Sapphire Radeon 9800 Pro

Radeon 9800 Pro byl uveden již před více než rokem a půl a tehdy se jednalo o nejrychlejší herní akcelerátor. Od té doby se ale Radeon 9800 Pro změnil. Paměti Samsung 2,86 ns byly nahrazeny pamětmi Hynix 2,8 ns a čip R350 čipem R360 z Radeonu 9800 XT. Proto většinu dnešních 9800 Pro už nepřetaktujete více než na 420 MHz. Bohužel zůstal mnohokrát kritizovaný referenční chladič, který je hlučný a doporučuji jej velmi rychle nahradit nějakým pasivním s heatpipe nebo AC VGA Silencer. Kartu jsme dostali v balení „lite retail", což znamená bez her a programů, ale stále s kvalitními kabely k videovýstupu a všemi potřebnými redukcemi.

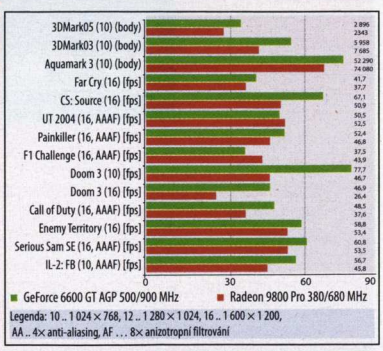
V době svého uvedení oslňoval Radeon 9800 Pro všechny uživatele tajuplnými názvy zdánlivě nových technologií (zdánlivě proto, že se jednalo jen o mírně vylepšený čip R300 z Radeonu 9700 Pro): Smartshader 2.1 (4× Vertex Shader 2.0, 8× Pixel Shader 2.0, F-buffer ad.), Smoothvision 2.1 (až 6× FSAA a max. 16× adaptivní anizotropní filtrování), HyperZ III+ (hierarchický Z-buffer. Z-komprese, brzký Z-test ad.), Truform 2.0 (pomocí zjemnění trojúhelníkové sítě dochází k zaoblení modelů a zlepšení odrazů světla, protože přibude i normál) a Videoshader (využití pixel shaderu při přehrávání videa např. k odstranění hrubých bloků vzniklých kompresí).

Protože ATI vsadila na podzim roku 2004 vše na PCI Express a žádný Radeon X700 pro AGP neexistuje, drží v podstatě vlajku ATI ve střední třídě AGP grafik právě jen Radeon 9800 Pro. To se samozřejmě změní, jakmile bude dokončen čip Rialto, který zajistí komunikaci PCIe grafických čipů ATI Radeon s rozhraním AGP (obdoba HSI společnosti nVidia).

	Sparkle GeForce 6600 GT AGP	Sapphire Radeon 9800 Pro
Grafický čip	NV43	R350/R360
Sběrnice	AGP 8×/4×	AGP 8×/4×
Výrobní proces	0,11 µm (TSMC)	0,15 µm (TSMC)
Počet tranzistorů	143 milionů	107 milionů
Velikost a typ pamětí	128 MB DDR3 (Samsung 2,0 ns BGA)	128 MB DDR (Hynix 2,8 ns BGA)
Šířka paměťové sběrnice	128 b	256 b
Frekvence jádra	500 MHz	378 MHz
Frekvence pamětí	450 (900) MHz DDR	338 (675) MHz DDR
Propustnost pamětí:	14,4 GB/s	21,6 GB/s
Počet pixelových pipeline	8	8
Počet TMU na pipeline	1	1
Počet vertex pipeline	3	4
Max. fillrate	4 000 Mtx/s	3 024 Mtx/s
Vertex shader (verze)	3.0	2.0
Pixel shader (verze)	3.0	2.0
FSAA	2× 4× Rotated Grid MSAA, 8× AA (2× SSAA + 4× MSAA)	2× 4× 6× Sparsed MSAA, 4× 8× 12× Temporal AA
Anizotropní filtrování	16:1 bi/trilineární + anizotropní	16:1 bi/trilineární + anizotropní
RAMDAC	2× 400 MHz s 12 b na kanál	2× 400 MHz s 10 b na kanál
Výstupy	D-Sub, DVI-I, 10pinový HDTV	D-Sub, DVI-I, S-Video-Out
Příslušenství	redukce DVI–VGA, S-Video kabel	redukce DVI–VGA, S-Video a kompozitní kabely, Molex kabel
Software	pouze instalační CD	pouze instalační CD
Cena	6 384 Kč	7 199 Kč

VERDIKT: TĚSNÁ VÝHRA GEFORCE

GeForce 6600 GT AGP je obecně vhodnější volbou do nového počítače nejen díky nízké ceně. Svého nejbližšího soka, Radeon 9800 Pro (na GeForce FX5900 XT definitivně zapomeňte), výrazně předčí hlavně v OpenGL hrách a v Doomovi 3 je rozdíl díky častým výpočtům, ve kterých se nepočítá s barvou pixelu, ale jen se souřadnicí hloubky (tzv. Z-pass), doslova propastný. V DirectX je rozdíl už mnohem menší a díky vyšší paměťové propustnosti může být Radeon 9800 Pro ve vyšším rozlišení zejména s anti-aliasingem i mírně rychlejší.



Computer – nejpodrobnější testy hardwaru

Computer 17/04	Test 16 procesorů x86
Computer 20/04	Test 20 pevných disků IDE a SATA
Computer 23/04	Test 24 grafických karet pro AGP i PCIe
Computer 24/04	Test 22 počítačových sestav
Computer 2/05	Test 13 DVD-DL vypalovaček
Computer 3/05	Test 17" LCD panelů

Loading

Nahráváme budoucím konzolovým hitům

Cold Fear

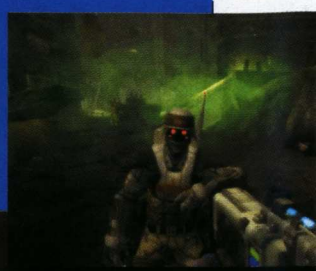
Nový survival horor se pokusí uspět na základě originálního prostředí: celá hra se odehrává na palubě velrybářského tankeru uprostřed oceánu a divoké bouře. Autoři toto prostředí využívají nejen pro působivé hrátky s grafikou (déšť bičující palubu, vlny rozstříkávající se o příď lodi, voda rozlévající se po interiérech lodi atd.), ale také pro houpavou kameru, která v kombinaci s atmosférickým ozvučením (skřípající kov lodi dobývané rozbouřeným oceánem) předem vylučuje všechny hráče náchylné k mořské nemoci.

Prostředí je působivé, ale o čem hra bude? Na palubě se s autorským týmem nachází spisovatel Richard Dansky, jehož úkolem bude dát hře příběh dostatečně zajímavý, aby udržel náš zájem až do konce. Prozatím to vypadá, že se zhostíte role jednoho z „námořních záchranářů", který se dostane na palubu zdánlivě mrtvé lodi, zaplněné kromě jiného mrtvolami členů námořní policejní jednotky SEAL. Brzy se vynoří první zombie a mutanti, nitro zdánlivě civilního tankeru skrývá děsivé tajemství… že to zní dobře? Také si myslíme, fungovalo to už kdysi na Saturnu (survival horor Deep Fear) a mohlo by zase. Hra mimochodem vyjde také pro Xbox a PC. Pochybnosti ovšem vyvolává chybějící automatické míření – jak budeme na houpající se lodi mířit zombiím na hlavu, to nám zatím není jasné.

Vývojář: Darkworks
Vydavatel: Ubisoft/Playman
Platforma: PS2, Xbox, PC
Homepage: www.coldfeargame.com
Datum vydání: Březen 2005

Project: Snowblind

Hra, která vychází ze série Deus Ex, se odehrává v blízké budoucnosti a svojí mateřské sérii se velmi podobá. Půjde o FPS akci, která na rozličných místech klade důraz na různé styly hraní – od stealth plížení přes týmovou akci až po adrenalinové akční pasáže. Zajímavé prostředí, nápadité zbraně a rozsáhlé úrovně vypadají více než slibně, takže nezbývá než se těšit a doufat, že do rodiny akcí z vlastního pohledu na PS2 přibude další zajímavý kousek.



Vývojář: Crystal Dynamics
Vydavatel: Eidos/Cenega
Platforma: PS2
Homepage: www.projectsnowblind.com
Datum vydání: Únor 2005

Coded Arms

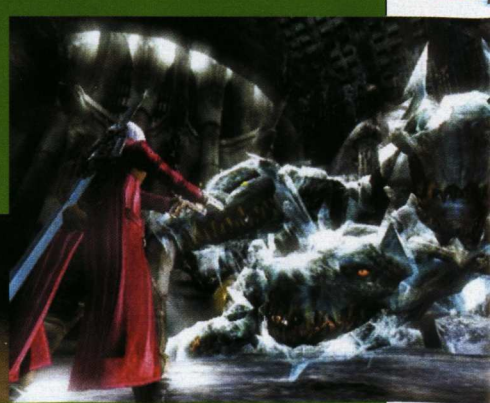
Další novinka tohoto čísla Doupěte je nám ještě pořádně vzdálená. Jedná se o první FPS akci pro kapesní verzi PlayStation – PSP. Připravuje ji Konami (autoři veleúspěšných sérií Metal Gear Solid, Silent Hill nebo PES) a podle autorů hra nabídne divokou adrenalinovou akci, silný vtahující příběh a mimořádnou grafiku, díky čemuž se stane jedním z klíčových titulů v prvním roce nové platformy.

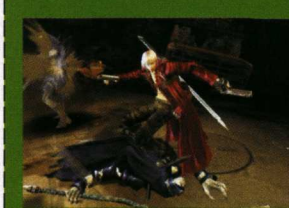
Příběh se odehrává v opuštěné virtuální realitě uvnitř obří počítačové sítě. Také vám to připomíná Tron? Samozřejmě je herní svět zaplněn virtuálními vetřelci, nebezpečnými počítačovými „bugy" a hlídacími systémy samotného systému. Kromě rozsáhlého singleplayeru bude Coded Arms podporovat WiFi multiplayer až pro čtyři hráče.

Výrobce: Konami
Vydavatel: Konami/CD Projekt
Platforma: PSP
Homepage: Zatím není
Datum vydání: Konec 2005

Devil May Cry 3

Nejúspěšnější čistokrevně akční hra v historii PlayStation 2 bývá často srovnávána s legendou Loaded z PSX nebo Doomem na PC. Výjimečnou hru ale poněkud zostudilo její druhé pokračování a třetí díl byl tedy svěřen do rukou původnímu tvůrčímu týmu. Hlavní hrdina Dante, napůl člověk a napůl démon se dvěma pořádnými pistolemi, obřím obouručním mečem a kožený rudým kabátem, je zpět ve své nejlepší formě a kromě návykové akce ve stylu Matrixu (zastřelíte šest nepřátel během jednoho přemetu) nabízí také mimořádně působivé akční filmové scény. Pokud jste viděli velmi zdařilý trailer z E3 2004, pak jistě budete souhlasit, že od MGS: Twin Snakes nebylo možné v počítačové hře vidět tak podařenou choreografii (ani v Prince Of Persia 2). Zdá se, že Devil May Cry 3 bude skutečně nezapomenutelná jízda!





Vývojář: Capcom
Vydavatel: Capcom/EA Czech
Platforma: PS2
Homepage: www.capcom.com/e3_2004/dmc3/
Datum vydání: Březen 2005

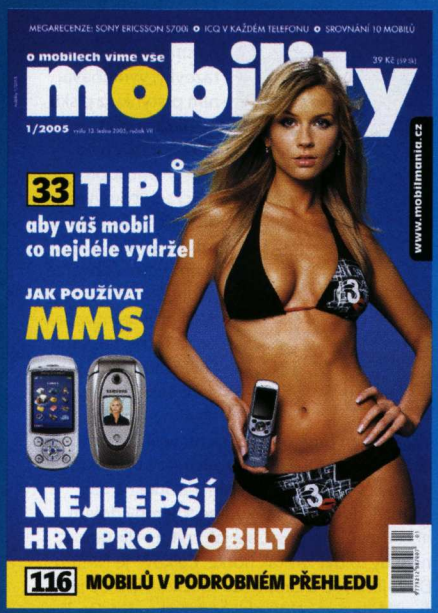
Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Mobility rozdávají dárky:

BATERIE PRO VÁŠ MOBIL ZDARMA!

Chcete mít jistotu, že vás nezradí vybitý mobil?
Nyní můžete získat novou baterii zcela zdarma!
Objednejte si superpředplatné Mobilit
a vyberte si baterii, jakou chcete

Mobility: jediný časopis, který se stará o váš telefon



Superpředplatné
+ baterie k mobilu (v hodnotě 500 Kč)
jen za 499 Kč (750 Sk)

Neváhejte: jen pro prvních 1 000 objednávek

Vybranou baterii vám zašleme prostřednictvím partnera akce, společnosti E-shop, s. r. o., do 10 pracovních dnů od úhrady předplatného. V případě, že používáte nějaký exotický telefon, na který nejsou náhradní baterie k dispozici, na dárku se domluvíme individuálně

MUJI e-shop

Roční superpředplatné zahrnuje:
12× Mobility, 2× Katalog mobilů, 2× CD-ROM

Jak snadno objednat superpředplatné s baterií:

1) SMS zprávou Zašlete SMS na číslo 777 071 321 ve tvaru MOBAT!, přidejte jméno, příjmení, adresu a nezapomeňte na typ telefonu, ke kterému chcete baterii. SMS pište bez háčků a čárek.

Příklad: MOBAT!, Jan, Cerny, Modra 14, 11000, Praha, Nokia 3310

2) Na internetu Na adrese casopisy.cpress.cz najdete přehledný formulář pro objednání. Typ telefonu uveďte do pole Poznámka.

3) E-mailem Pošlete e-mail s uvedením základních údajů a typem telefonu na adresu predplatne@cpress.cz. Do předmětu e-mailu napište „Baterie"

4) Telefonicky Zavolejte na předplatitelskou linku 546 122 116

Předplatné pro SR: beata.kyselova@cpress.sk, tel: +421 244 453 702

Nintendo DS

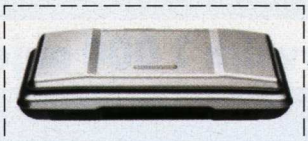
Dotýkat se je dobré! A dvě obrazovky jsou víc než jedna

Do redakce se nám dostala americká verze nového herního handheldu od Nintenda a celý týden jsme tak strávili s novátorským dotekovým ovládáním, bezdrátovým multiplayerem a desítkou her, z nichž některé nás překvapily svou nápaditostí a zábavností. Nintendo DS (zkratka pro „Dual Screen" – dvojí obrazovka) je nástupcem GameBoy Advance, nejúspěšnějšího herního kapesního přístroje na světě. Nintendo se rozhodlo vsadit na dvě obrazovky, přičemž jedna je doteková. Samozřejmostí je vyšší výkon, kvalitnější grafika i ozvučení.

Nintendo DS a první hry pro něj jsou především o zábavě

Sony a Nintendo tvrdí, že nejsou konkurenty – abychom použili slova zástupců těchto firem, „Nintendo se soustředí na hráče do 15 let, Sony na hráče od 15 let". I když existují výjimky z tohoto pravidla, obecně hry i přístroje Nintenda skutečně vykazují snahu o zaujmutí mladších hráčů. Pro ty starší se nabízí řada „odpočinkových" titulů, příjemných a přehledných na pohled (Pikmin, Kuru Kuru Kururin, Mario a další).

Také Nintendo DS a první generace her pro něj jsou citelně především o zábavě – i když grafika udělala pokrok, není to zas tak citelné. Zato možnost ovládat hry ťukáním do (velmi přesného a citlivého, proto také máte v přístroji uschovanou tenkou a přesnou „dotekovou tyčinkou") obrazu je něčím docela novým.



JAK SE TĚŠÍME:

Z vyzkoušených her jsme si nejvíce užili „Feel the Magic", ve které si získáváte pozornost dámy plněním vtipných úkolů (otevíráním padáků parašutistům za letu včasným kliknutím na správné místo obrazovky, vyhrabáváním prstýnku z písku na pláži apod.) orientovaných na vaši přesnost při práci s dotykovým displejem. Svůj díl zábavy přinesla i kompletní konverze nádherného Maria 64 či originální variace na Tetris, nazvaná Drill Spirits a ovládaná také doteky na správném místě.

K záporům přístroje patří jeho velikost (zhruba dvojnásobná oproti GBA SP), nicméně do některých kapes se vleze. Standardní tlačítka na nás překvapivě udělala poněkud nepříjemný dojem křehkosti a zničitelnosti, ale jak známe Nintendo, nemělo by to být zas tak horké. Celkově je Nintendo DS zajímavou a zábavnou hračkou, kterou jistě bude většina z vás chtít alespoň vyzkoušet. Do redakce nám nicméně dorazil také konkurenční přístroj Sony PSP a nemůžeme se ubránit dojmu, že toho nabízí desetkrát tolik. O tom ale až v příštím čísle Doupěte.

Redakce děkuje za zapůjčení přístroje firmě Illusion Softworks.

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

NINTENDO DS V ČÍSLECH

Velikost: délka 148, výška 84 a šířka 28,9 milimetrů
Procesory: jeden ARM9 (67 MHz) a jeden ARM7 (33 MHz)
Paměť: 4 MB RAM, 32 k pro každý procesor, 656 k VRAM
Grafika: až 120 000 polygonů za sekundu ve 3D
Vrchní obrazovka: podsvícená, TFT LCD s rozlišením 256 × 192 bodů a jemností 0.24mm
Spodní obrazovka: to samé ale s analogovým dotekovým senzorem
Barvy: paleta až 260 000
Zvuk: u podporovaných titulů simulovaný prostorový zvuk v CD kvalitě
Bezdrátová komunikace: IEEE 802.11, až 30 metrů, multiplayer více hráčů z jedné kazety s hrou
Ovládání: doteková obrazovka, vestavěný mikrofon rozeznávající příkazy, tlačítka A/B/X/Y, směrový kříž, dvě boční tlačítka, tlačítka Start a Select
Formát: kazety Nintendo DS i GameBoy Advance
Výstupy: stereo sluchátka, mikrofon
Další vlastnosti: PictoChat pro chatování až 16 lidí, budík, kalibrace dotekového senzoru
Baterie: Li-Ion, až 10 hodin hraní, 4 hodiny nabíjení, možnost adaptéru do zásuvky
Jazyková podpora: angličtina, japonština, španělština, francouzština, němčina, italština
Barva: stříbrná
Cena v USA: 149 dolarů

TĚŠÍME SE:

Zábava s dotekovou obrazovkou
Kvalitnější obraz i zvuk
Multiplayerové možnosti

BOJÍME SE:

Velikost je krok zpět
Vysoké ceny her
Křehkosti tlačítek

Nintendo DS je pěkným kouskem moderní elektroniky, se kterým si hry na cestách užijete ve vyšší kvalitě než kdy předtím a navíc s revoluční možností ovládat hry dotykem samotného herního obrazu. Díky zpětné kompatibilitě nemusíte vyhazovat hry pro předchozí generaci přístroje.

Resident Evil 4

Kam zmizely zombie? Mrtví se vrátili do svých hrobů…

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

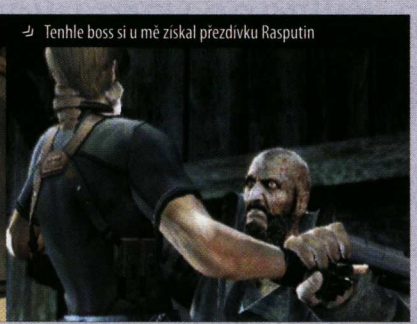
Nejslavnější série hororových her se k nám po šesti letech vrací s pokračováním (i když Resident Evil 0 byl také zcela novou a mimořádně kvalitní kapitolou série, nešlo v něm kromě grafiky o evoluci, patřící k plnohodnotnému pokračování). Resident Evil 4 pro GameCube vyšel v lednu v USA, březen jej přinese do Evropy (a k nám). Ke konci roku se dočkají konverze také majitelé PlayStation 2.

Výrobce Capcom **Vydavatel** Capcom **Distribuce v ČR** Conquest **Platforma** GC
Homepage www.capcom.com/re4 **Datum vydání** Březen 2005

Děsivý vir dělá z lidí něco mnohem horšího než zombie

Resident Evil 4 je netrpělivě očekáván již několik let a hype vyvolaný okolo něj byl vystupňován prvními recenzemi, které shodně tvrdí, že jde o nejlépe vypadající konzolovou hru současnosti, která svým obsahem a hratelností překonala

Ashley právě vykašlala krev – je nakažená



Tenhle boss si u mě získal přezdívku Rasputin

i ty nejdivočejší sny fanoušků. Herní server IGN napsal: „Dámy a pánové, tohle je nejlepší survival horor, který byl kdy stvořen." Co je na této hře tak úžasného?

Tak předně grafika: na obrázcích vypadala jako minulé díly série, nicméně videa prozradila šokující změnu: vše je plně 3D, renderované obrázky jako pozadí jsou pryč. Že si přitom hra udržela důraz na detail a působivou fotorealističnost je jistě s podivem, tím spíš, že částicové efekty (rozstříkávání krve, déšť, dým stoupající ze spálených těl, světla loučí ozařujících temné okolí atd.) jsou jedny z nejbohatších, jaké bylo doposud možné vidět a animace všech postav je nepopsatelně hladká (motion a face capture techniky byly doplňovány o ručně kreslené efekty). Přidejte prostorové ozvučení, špičkový dabing, mimořádně atmosférický soundtrack, a máte jednu z nejlépe zpracovaných her nejen v historii GameCube.

Po událostech v Racoon City na město vláda shodila atomovou bombu a rozvázala kontrakty se společností Umbrella. O šest let později se hrdina RE2, Leon S. Kennedy, stal agentem tajné vládní služby a jeho nová mise jej přivede do Evropy, aby zde v malém městečku ztraceném v horách našel unesenou prezidentovu dceru. Místní obyvatelé ale mají daleko do obyčejných lidí, navíc se okolí hemží podivnými mutanty a ve vzduchu visí hrozba děsivého viru, který z lidí dělá něco mnohem horšího než zombie.

Nový Resident Evil tak postrádá pomalé nepřátele a díky tomu je také mnohem děsivější – jste neustále vystavování útokům agilních nepřátel, připomínajících filmy Soumrak mrtvých nebo 28 dní poté. Násilí ve hře je navíc ještě drastičtější než kdy předtím, čemuž samozřejmě dopomáhá i fotorealistická grafika. Naštěstí máte k dispozici mohutný arzenál od ostřelovacích pušek po rakety, navíc s RPG možností upgradování zbraní u obchodníků. Další změny zahrnují možnost ukládat pozice bez inkoustu, hra nabízí checkpointy pro případ, že vás zabijí daleko od posledního save, 20 hodin pestré hratelnosti, tuny filmů s fascinujícími akcemi inspirovanými Matrixem a další. Vypadá to, že zakladatel žánru se opět chopí žezla.

PŘEDCHOZÍ PLNOHODNOTNÉ DÍLY SÉRIE

Resident Evil (1996, PSX)
Klasika, revoluce žánru - titul, kvůli kterému si lidé kupovali PSX.

Resident Evil 2 (1998, PSX)
Podle mnoha nejlepší díl série, revoluční dvojitý scénář.

Resident Evil 3 (1999, PSX)
Finále trilogie a nefalšovaná válka v ulicích města.

Resident Evil: Code Veronica (2000, DreamCast)
První 3D díl série, solidní délka a povedený příběh.

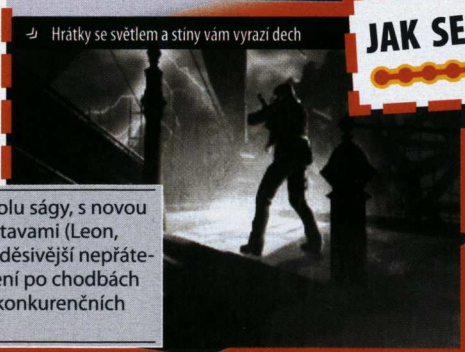
Resident Evil Remake (2003, GameCube)
Technicky dokonalá, mnohonásobně vylepšená verze klasiky. Vzor pro design hry Doom 3.

Resident Evil 0 (2004, GameCube)
Prequel ke klasické sérii, mimořádná grafika a slušný příběh, působivi novi nepřátelé.

JAK SE TĚŠÍME:

TĚŠÍME SE:
Revoluční grafika
Děsivá atmosféra
Originální příběh

BOJÍME SE:
Kvality PS2 konverze
Pohled na hru nesnesou rodiče
Širokoúhlého obrazu



Hrátky se světlem a stíny vám vyrazí dech

Resident Evil 4 nabídne novou kapitolu ságy, s novou zápletkou a starými, oblíbenými postavami (Leon, Ada atd.). Zombie nahradí mnohem děsivější nepřátelé, adrenalinová akce nahradí ploužení po chodbách a revoluční grafika šokuje fanoušky konkurenčních platforem. Revoluce žánru se blíží.

Killzone

Válka JE vůl! Co je Killzone?

Žánr FPS **Výrobce** Guerilla **Distributor v ČR** Sony **Homepage** www.killzoneps2.com
Platforma PS2 **Multiplayer** 2-16 hráčů **Online podpora** Ano **Cena** 1 999 Kč

Vhodné pro: Ty, kterým připadá většina FPSek příliš arkádová

Válka je nesmrtelná a stará jako lidstvo samo. Když jedna končí, druhá začíná a každá přitom znovu přináší směsici stejně běžných i neznámých pocitů – zatracení, vykoupení, poznání, rozhřešení, šílenství, utrpení, smrt i naději. Chtíč do zbraně vojáci, válka znovu přichází. Tentokrát však v podobě, která je pro herní svět ne zrovna typická. Killzone je tady.

Doupě hříchu

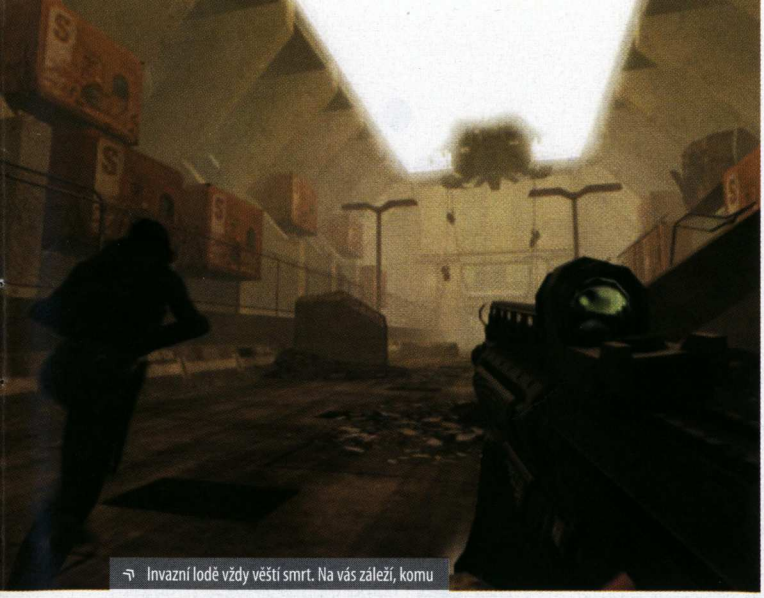
A láká vás do své náruče nebývalou silou. Stačí jen chvíli strávit s hlavou v jejím syrovém a naturalistickém klíně a jste její. Se zručností zkušené děvky vás rychle přesvědčí, že vám dává přesně to, co chcete. Válku takovou, jakou ji z bezpečí vašeho křesla toužíte vidět a prožít. Vaše oči zaplaví dokonalým dílem zmaru ve vší jeho děsivé nádheře. Hluboce zjizvenou zemi s příchutí vražedného šílenství, vzduch prodchnutý všudypřítomným kouřem a zplodinami, rezonující přesvědčivou všudypřítomnou kakofonií válečné vřavy.

Zaplaveni směsicí vjemů a prožitků, nebude vám za chvíli jen připadat, že takhle by to – s výjimkou nestabilního snímkování - mělo vypadat, ale začnete i cítit, že takhle by to mělo být. Jakmile vnutíte ovládání přesně představu svých potřeb i zvyků, sžijete se s vlastnostmi vašich zbraní a vaše smysly si navyknou na jejich ladný pohyb, přebíjení i štěkot kulek, zakousávajících se přesvědčivě do země, dřeva, betonu i lidského masa, uvědomíte si, že takhle se skutečně chcete při hraní FPS cítit. Kouzlo pocitu ještě dotvářejí další drobné, ale neméně podstatné detaily v podobě nápaditě a věrohodně ztvárněného přelézání překážek, lezení po žebříku a běhu. Pocit. Ten stejný, těžko popsatelný pocit, který zažíváte při řízení aut v Gran Turismu či ovládání hráčů v PESu. Pocit křičící: tohle je ONO!

A druhým dechem dodává, takhle by hraní na válku mělo vypadat. Pár vyběhnutí na volnější prostranství, pár salv z helgastských pušek a uvědomíte si, že tady kulkám rozhodně neuhnete. Tady vás kulky

Válka není zábava. Killzone vám ukáže válku takovou, jaká by měla být

Za zdmi tohoto raketového sila vás čeká jeden z největších masakrů hry



Invazní lodě vždy věští smrt. Na vás záleží, komu rozcupují na maděru, pokud se před nimi neschováte. Opatrný postup vpřed, krytí si zad, rychlé přebíhání z krytu do krytu, alespoň minimální promýšlení akce, využívání možností terénu, přesně načasované dobíjení zbraní a využívání všech jejích předností pro dané situace a maximální koncentrace. K tomu všemu vás nekompromisním stiskem svým stehen Killzone přinutí. Je žárlivá a netolerantní, vaši pozornost chce celou pro sebe. Byť je akce jedinou herní náplní, výsledná nebývalá šťáva a intenzita přestřelek vás napětím zahltí až po uši.

Jan Spáčil, stálý spolupracovník Doupěte
Virtuální závodník a slohový průkopník

Hříšníci

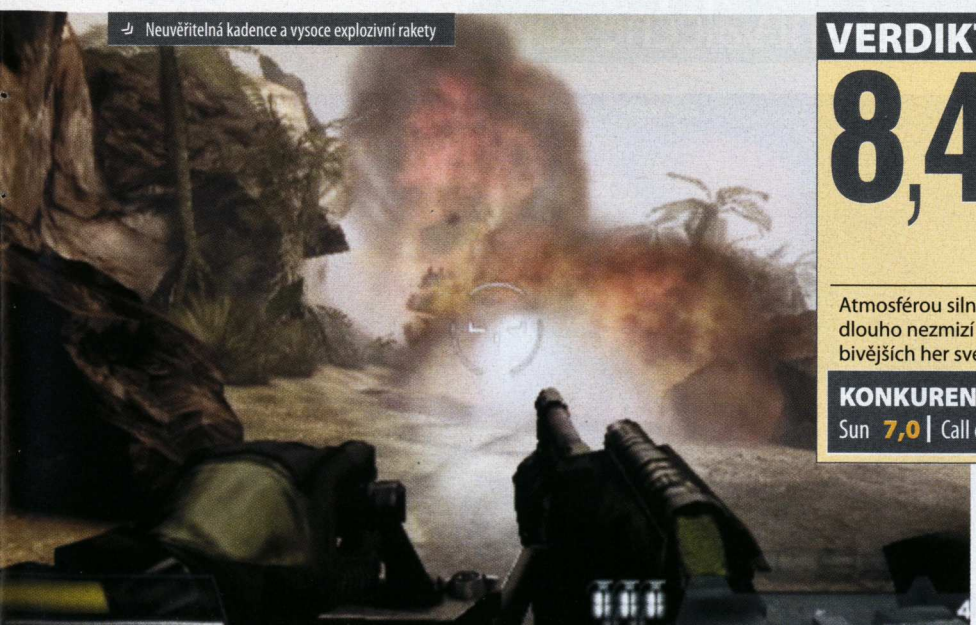
Nepřítel je totiž víc než zdatný. Kromě toho, že jeho vizáž se vám vryje svou působivostí do paměti, dostal rovněž do vínku AI na PS2 nevídané vyspělosti – střety s ním jsou tak jen zcela výjimečně režírovány průhlednými skripty. Helgasští vojáci se dokáží relativně bez problémů krýt, postupovat koordinovaně od krytu ke krytu, flexibilně reagovat na vzniklou situaci a přizpůsobit se vašim aktivitám. Samozřejmě to nezvládají zdaleka bezchybně a stoprocentně přesvědčivě, ale zvládají to na dostatečně vysoké úrovni, aby si zasloužili zmínku i pochvalu.

Stejně uznale však nelze poklepat po rameni AI vašich parťáků ve zbrani. Ne, že by byli úplně neschopní, ale mnohdy se hloupě pletou do cesty a sami od sebe příliš aktivní nejsou. Na druhou stranu neustálý pohyb ve skupině hru dosti oživuje a působí věrohodněji než tradiční hraní si na záchranu světa. Zdaleka největším přínosem přítomnosti čtyř hlavních charakterů jsou však jejich odlišné vlastnosti. Level design na odlišné schopnosti pamatuje a umožňuje mnohdy odlišný postup úrovněmi i povahově odlišné konfrontační situace. Škoda, že svých vlastností a předností postavy nevyužívají, když je zrovna neovládáte a chovají se zcela v rozporu s tím, co jim jejich vlastnosti velí. Bát se o ně nicméně nemusíte, protože jim autoři nadělili do vínku nesmrtelnost, aby mohli udržet kompaktnost příběhu.

Ten je na FPS nezvykle kvalitní, byť na tom nemá zásluhou poměrně průhledná dějová kostra s mesiáši i Jidášem, ale především konzistentní sci-fi pozadí a dobře napsané dialogy i postavy, z nichž nejvíce vynikají Helgasšťané. Takový Hakha je navzdory svému původu paradoxně tou nejlidštější postavou vaší party a na vůdce vašeho nepřítele díky strhujícímu projevu v působivém intru jen tak nezapomenete. Škoda, že když ho autoři obdařili takovou koňskou dávkou charismatu, nedokázali jeho potenciál zúročit k většímu zdramatizování především absolutně nezvládnutého závěru hry (viz WOW tohoto čísla). Žádná válka se ale nedá vyhrát na všech frontách.

Rozhřešení

Přestože tak Killzone neporáží na hlavu stereotyp, nedotahuje svoje vítězství na poli příběhu a pozornému oku neuniknou ztráty způsobené linearitou a technickými sabotéry, vítězí naplno v těch rozhodujících momentech, kdy se skutečně střílí ostrými. V momentech, v kterých se vyhrává válka. Válka není zábava. Killzone vám neukáže válku takovou, jaká ve skutečnosti je. Dravou, adrenalinovou, drsnou, šťavnatou a naturalistickou. Pouze bez skutečných mrtvol a utrpení.



Neuvěřitelná kadence a vysoce explozivní rakety

VERDIKT

8,4

\+ Pohlcující atmosféra
Brilantně zvládnuté přestřelky
Na pohled úžasná grafika
Většinou vynikající AI enemáků
Smysluplně využitá možnost hrát za více postav

\- Obsahově trochu stereotypní
Nestabilní snímkování
Špatně ošetřený multiplayer na splitcreenu

Atmosférou silně kořeněná FPS, jejíž válečná chuť vám pěkně dlouho nezmizí z patra. Právě to dělá z Killzone jednu z nejpůsobivějších her svého žánru.

KONKURENTI: MOH: Frontline **8,3** | MOH: Rising Sun **7,0** | Call of Duty: Finest Hour **8,2**

Mercenaries

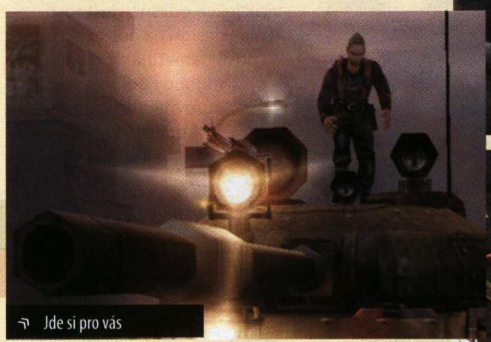
Dalším státem, v němž se odehrává GTA, je Korea. A tentokrát je to válka…

Od prvních zpráv o připravované hře Mercenaries zněl její popis jako sen: volnost a bohatost série Grand Theft Auto přenesená do stejně realistické, moderní válečné zóny? Umíte si představit ty možnosti, ta vozidla, ty zbraně, tu destrukci? V LucasArts si to uměli představit docela dobře – a co víc, také to přenesli do hry, která se stává prvním velkým překvapením letošního roku. Věřte mi, ničit věci už dlouho nebyla takováhle zábava.

Žánr Akční **Výrobce** Pandemic Studios **Vydavatel** LucasArts **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** www.lucasarts.com/games/mercenaries **Platforma** PS2, Xbox **Cena** 1 999 Kč (doupe.vltava.cz 1 799 Kč)

V GTA jste unášeli auta…

Jistě, za živého zaplatí víc



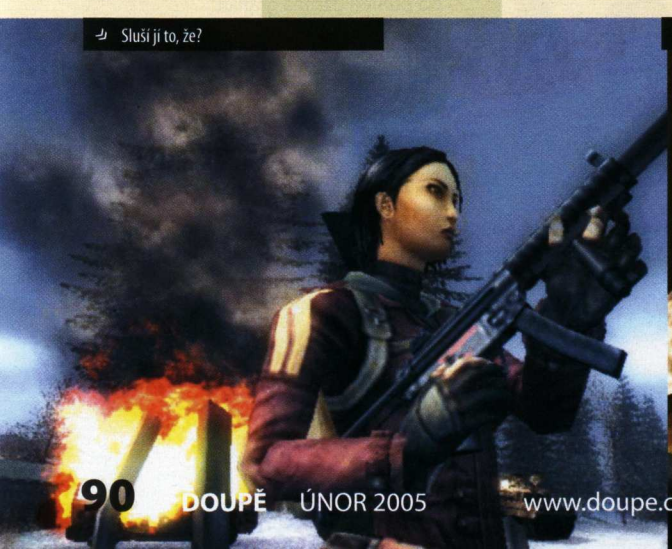
Jde si pro vás

Tohle nepsal Clancy

Ačkoliv je zápletka příběhu poměrně realistická a sami autoři se chlubí, že se inspirovali skutečnou politickou situací, hra poměrně rychle opouští uhlazená dramata s bystrými tajnými agenty, která nám pár posledních let předkládá jako na běžícím pásu nejen pan Clancy. K čertu, takhle hra hodně rychle opouští i ty nejdrastičtější záběry ze CNN a stává se takovými orgiemi válečné zkázy, že jde člověku mráz po zádech. Snad žádná hra ještě podobně detailně a názorně neukázala, jak vypadá moderní válka se všemi jejími hrůzami v podobě drasticky ničivých zbraní a technologií obecně.

V předvečer historického znovusjednocení Severní a Jižní Koreje provede zrádný generál Song vojenský převrat, při kterém kromě politických lídrů země zabije i vlastního otce, získá nadvládu nad Severní Koreou a vyhrožuje světu jadernou válkou. Mezinárodní společenství vyšle mírové jednotky, které mají za úkol obnovit v oblasti pořádek. Když však diplomatická jednání selžou a celou zemí se začne šířit anarchie, vypíše na hlavu severokorejského generála a jeho hlavních vojenských i vědeckých poradců odměnu ve výši sta milionů dolarů. Seznam nejžádanějších cílů má podobu sady 52 hracích karet, podobně jako tomu bylo nedávno v Iráku.

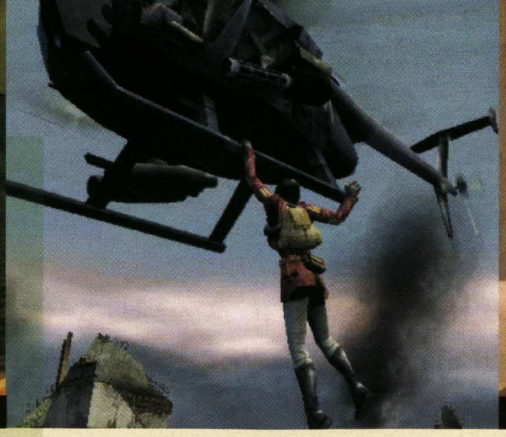
Volnost a bohatost série Grand Theft Auto přenesená do stejně realistické, moderní válečné zóny?



Sluší jí to, že?

Ve vzduchu jste v jasné výhodě

Korea není ideální místo na dovolenou



Vzduchem je to rychlejší

Do hry se brzo zapojí také Čína, pro kterou by bylo území Koreje po porážce generála snadnou kořistí. Poslední stranou v konfliktu je pak ruská mafie, která na místě vydělává nemalé peníze prodejem libovolných zbraní - od samopalů po ničivé kobercové nálety - komukoliv, kdo může zaplatit.

Vaše mise a svobodná vůle

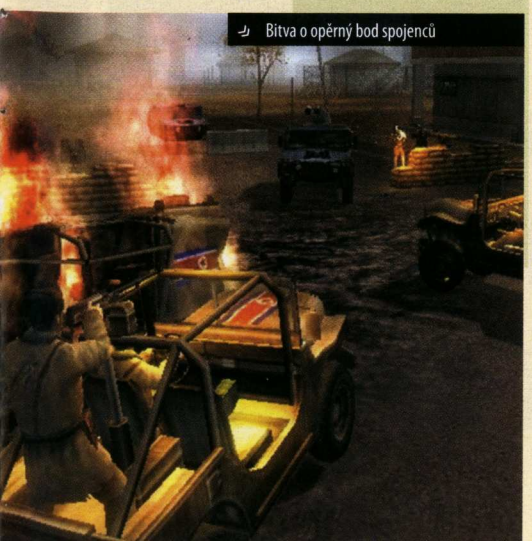
Vy jste profesionálním žoldákem, členem soukromé vojenské organizace ExOps, která pronajímá své lidi rozličným stranám po celém světě. Jakmile si vyberete jednu ze tří postav (sexy černovláska, volnomyšlenkářský černoch a drsný Švéd), budete během zajímavě řešeného prologu (procházíte se po palubě výsadkového letadla a připravujete si věci na akci, tohle budete chtít díky skvělým hláškám vidět za každou postavu) vysazeni v pěkně horké přistávací zóně uprostřed Koreje.

S postupem hry přijdete do kontaktu s vedoucími osobnostmi každé ze stran, účastnících se konfliktu. A protože mise, které vám budou zadávat, jdou často proti jiné z nich, bude se vám hodit ukazatel přízně jednotlivých stran (v menu zapuzované hry), měřící jejich vztah k vám od spojeneckého přes neutrální až po nepřátelský. Že se podle toho nemění jen jejich chování, ale také

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Vše můžete ukrást, řídit, letět s tím nebo to vyhodit do povětří

způsob, jakým s vámi jejich velitelé mluví, to už je jeden z mnoha projevů famózního důrazu na detail, který činí z celé hry právě tak jako z jejího vzoru (na první pohled série GTA, přesněji řečeno její poslední díly).



Bitva o opěrný bod spojenců

A přesně jako v GTA můžete i zde na rozlehlých interaktivních prostranstvích využít vše, co vidíte: můžete to ukrást, řídit, letět s tím nebo to vyhodit do povětří. Děj ve hře není skriptován, a tak můžete i při plnění misí využívat rozličné taktiky, omezením je pouze vaše představivost. Koncept i jeho převedení do hry dalece přesahují klasiku Deus Ex a rozhodně se vyrovná GTA Vice City (San Andreas snad ještě nikdo neprozkoumal na 100 %).

Kontroverzní nádhera

Psát o kráse nebo úžasném zážitku ve spojitosti s válečnou hrou je vždy ošemetná záležitost. Uchýlím se tedy k technickému žargonu: grafika ve hře je excelentní, vykreslovací vzdálenost impresivní, celkový dojem silně pozitivní. Zkrátka a dobře, na svoji rozsáhlost a divokost nabízí hra mimořádně detailní zpracování s některými překvapivě povedenými efekty (počasí, dým, exploze a rozlétávající se trosky explodujících budov…). Animace postav je navíc mimořádně živá, obzvláště u vašeho hrdiny. Všechny uniformy, zbraně, vozidla a další technika jsou zpracovány detailně a přesvědčivě.

Svůj podíl na nezapomenutelném zážitku ze hry má také silná a působivá hudba (autorem je Michal Giaccino, zodpovědný za hudbu ke klasikám jako Medal Of Honor nebo Call Of Duty), velmi zdařilé zvukové efekty (obzvláště při větší destrukci) a vynikající dabing, v případě Švéda jeden z nejlepších v rámci žánru. Hra se sice občas přerušuje pro nahrání nové části, nicméně oproti GTA (které dokázalo tento neduh obejít) nabízí možnost zničit opravdu cokoliv, co vidíte. Konzistentní svět o obří rozloze korejského státu přitom nabízí prakticky stejné možnosti volného pohybu jako jeho vzor.

Válka u vás doma

Po naprostém vytěžení veškerého možného potenciálu druhé světové války pro herní byznys (všechny ty další Medal Of Honor a Call Of Duty už začínají díky stejným zbraním, uniformám apod. poněkud splývat – za sebe jsem zvědavý už jen na Brothers In Arms, která se mnohem víc soustředí na lidské příběhy a emoce) se pozornost tvůrců počítačových her začíná obracet k novým bojištím. Po Vietnamu a Iráku je to nyní blízká budoucnost, což např. v Killzone umožnilo využívání fascinujících realistických hi-tech zbraní v reálném prostředí našeho každodenního života.

Mercenaries vám umožní odhodit veškeré zábrany a naplno se zúčastnit vážné, drtivé a špinavé války, jak velmi pravděpodobně vypadá na některých místech již dnes – a to z pohodlí vaší pohovky. Realistický korejský konflikt se vám vpálí pod víčka a vynikající akční hra s rozmanitou výzbrojí, zajímavými postavami, slušnou umělou inteligencí a perfektním zpracováním vám nedá spát. Klidně se s vámi vsadím, že si to po dohrání moc rádi zopakujete za jiného ze žoldáků. A víte co? Nejlepší je, že hra nebude stejná, ani když ji budete procházet posté.

SEDM DŮVODŮ, PROČ BY VÁS MĚLA TAHLE HRA ZAJÍMAT

1. Masivní herní svět, který vás pohltí na pěkně dlouho
2. Flexibilní hratelnost – zničte cíl zbraní a způsobem, které uznáte za vhodný
3. Mnoho druhů těžké vojenské techniky – tanky, vrtulníky apod.
4. Mimořádná grafika , obzvláště efekty explozí a počasí
5. Karetní systém při lovu teroristů, založený na reálné metodě americké vlády
6. Systém reputace, hlídaný ve hře postavou schopného novináře
7. Vydělláváte peníze plněním misí, nakupujete zbraně a vozidla, prodáváte ty staré na černém trhu

VERDIKT

8,9

\+ Volnost, rozsáhlost
Grafika, hudba, ozvučení
Smysl pro humor

\− Slabší příběh
Místy obtížné
Plynulejší na Xboxu

Absolutní hra na válku, která vás ohromí svým zpracováním, rozlohou, možnostmi a dusivou atmosférou. Mimořádný zážitek a prozatím největší překvapení roku.

KONKURENTI: GTA: San Andreas **9,6** | Call Of Duty **8,5** | Socom 2 **8,0**

Jak 3

Vhodné pro: Milovníky plošinovek a dobrých her

Jak a Daxter jsou dvojka k pohledání. A že to s rozmetením veškeré konkurence myslí vážně, dokazuje i jejich poslední díl

Žánr Arkáda **Výrobce** Naughty Dog **Distributor v ČR** Sony **Homepage** jak3.playstation.com
Platforma PS2 **Multiplayer** Ne **Cena** 1 599 Kč **Zdroj** Megami (www.megami.cz)

Jak a Daxter se vracejí na naše obrazovky. A pokud vás zajímá, jak se povedlo třetí pokračování jedné z nejlepších plošinkovek současnosti, mohu vás hned na začátku ubezpečit, že dobře. A nejen to...

Příběh je, jak je dobrým zvykem, zamotaný, složitý, plný nečekaných zvratů a spousty narážek a vtipů, často i poněkud „dospělejšího" ražení. Jak 3 navazuje tam, kde skončil předchozí díl. V něm oba hrdinové zachránili Haven City před baronem Praxisem a jeho armádou. O to překvapivější je začátek trojky, kdy jsou Jak a Daxter vyhnáni do pouště bez vody a jídla.

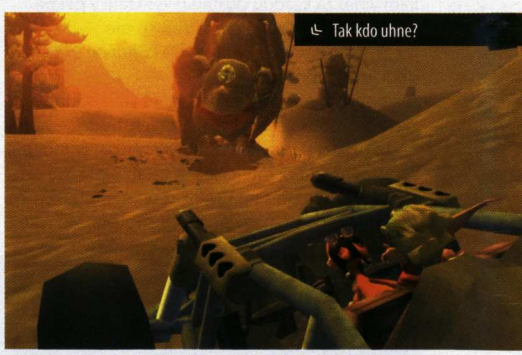
Nebyli by to hrdinové, aby se jim nepovedlo přežít a zachránit se. Nastane však paradoxní situace, kdy je o pomoc přijdou požádat dřívější nepřátelé – z města se totiž stala válečná zóna kvůli staré Praxisově továrně na roboty, která chrlí další a další vraždící stroje do ulic města. Aby toho nebylo málo, planetě hrozí zkáza díky padající hvězdě; a k tomu si jeden blázen usmyslel, že ovládne svět a udělá z něj místo lásky a míru – pro všechny, které nezabije. Do toho se ještě objeví pár starých nepřátel a o zábavu je postaráno.

Hra samotná je sice plošinovka, ale ve skutečnosti na vás čeká takové množství „miniher", že si skoro ani nezaskáčete. Ale nebojte se, není to ke škodě, ba právě naopak. Až budete jezdit v autech či na ještěrkách, lovit, bojovat v aréně, střílet z dělové věže, létat ve vznášedlech, navigovat rakety, projíždět tunely... prostě hrát Jaka 3, pochopíte, že to hře jen prospělo. Má díky tomu neuvěřitelný spád a pořád se něco děje, stále se objevují nové nápady, pořád děláte něco nového a neotřelého. Škoda jen, že obtížnost je (typicky pro Jaka) trochu vyšší. Až budete už druhou hodinu řešit jeden úkol, bude vám z věčného opakování téhož třeštit hlava. Naštěstí se tohle stane jen párkrát za hru, takže není moc věcí, které by celkový dojem nějak výrazně kazily.

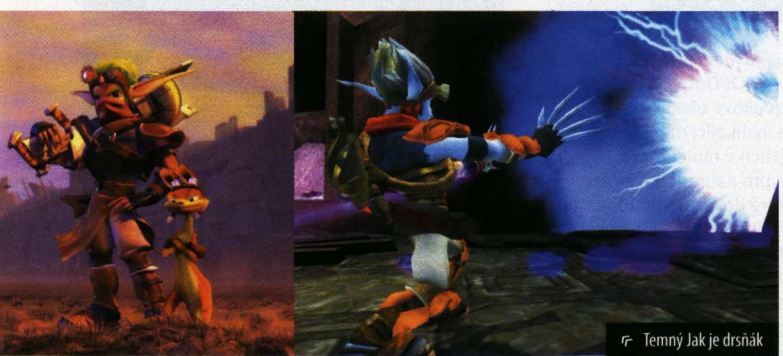
Grafika je standardně na vysoké úrovni – přehledná, příjemná na koukání a k celkovému rázu hry se perfektně hodící. Totéž se dá říct i o hudbě, která neruší, ale zato příjemně podbarvuje a dotváří atmosféru celé hry. A dabing? Jedním slovem skvost. Věřte mi, že bez zvuků by byl Jak 3 jen polovinou toho, čím je s nimi.

Podtrženo a sečteno je Jak 3 skvělou hrou, u které si užijete spoustu zábavy a skvěle se pobavíte. Jeho jedinou slabinou je fakt, že příběh dohrajete za slabých 12 hodin. Sice pak můžete ještě hledat všechny skryté bonusy, ale i tak je to trochu málo.

K tomu si jeden blázen usmyslel, že ovládne svět a udělá z něj místo lásky a míru – pro všechny, které nezabije



Tak kdo uhne?



Temný Jak je drsňák

Vzhůru! Dolů...

RATCHET VS JAK

Ratchet a Clank a Jak a Daxter jsou fenoménem. Tyto dvě plošinovky přišly na trh téměř současně a obě se okamžitě zapsaly do povědomí hráčů jako vrchol žánru; a to i přes to, že každá dělá sice totéž, ale úplně jinak. Autoři obou her k sobě navzájem evidentně cítí respekt. Jinak si totiž nelze vysvětlit množství narážek, které na sebe tvůrci v každém z nových dílů svých sérií přichystají. A to také vysvětluje, proč má Ratchet doma ve svém pokoji plakát Jaka.

Martin Boček, redaktor
Blázen a milovník bojovek

VERDIKT

8,5

- ➕ Skvělá grafika
- ➕ Skvělá hudba
- ➕ Spousta zábavy
- ➕ Super hratelnost
- ➖ Místy přehnaná obtížnost
- ➖ Díky obtížnosti místy repetitivní

Skvělý, zábavný, hratelný... a obtížný. Takový je Jak 3.

KONKURENTI: Ratchet a Clank 3 **8,5** | Jak 2 **8,0** | Ratchet a Clank 2 **7,9**

WOW!

Nejsilnější herní zážitek měsíce

Nikoliv náhodou pojmenovala Sony hlavní procesor PlayStation 2 „Emotion Engine" (lze volně přeložit jako „stroj na emoce" nebo ještě volněji „hnací motor pocitů"). Hry stále účinněji vyvolávají silné emoce u hráčů, což způsobují dva faktory: jednak je mnoho her japonského původu a navíc se hry díky své povaze obecně snaží vyvolávat filmové dojmy a zážitky.

Na této stránce si budeme pravidelně popisovat nejsilnější zážitek z aktuální hry. Platí ovšem pravidlo, že pro hru důležitý zvrat v příběhu vám v žádném případě neprozradíme. Chceme vám ale ukázat, jak báječné momenty je dnes možné při hraní zažít!

Impotentní závěr akční FPS Killzone

Jan Spáčil, stálý spolupracovník Doupěte
Virtuální závodník a slohový průkopník

Wow. Krátké, polknuté wow. Ne to očekávané woooow plné až po střechu entusiasmu, vypuštěné z úžasem otevřených úst. Jen tiché, smutné wow, hlasitě křičící „co tohle má jako k sakru bejt?!" Přesně to wow, které by vypustila vaše přítelkyně poté, co ji v nejlepším zvadnete. Přesně to wow, ve které vyústí každé drama bez očekávané, potřebné a nutné katarze. To wow, které zašumí ze zklamaných úst při otevření starého šampusu, z něhož už vyšuměly všechny bublinky. Přesně to stejné wow vám vypadne z úst po dohrání Killzone.

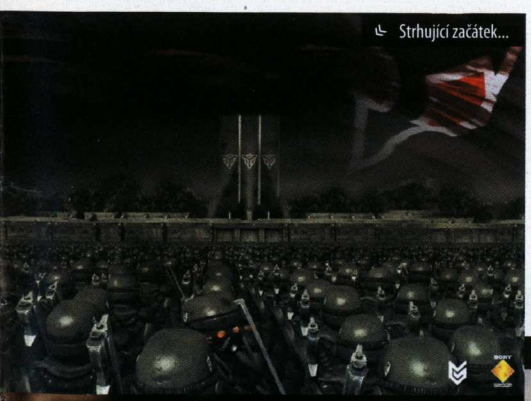
Přitom všechno začíná tak dramaticky slibně. Strhující intro vám v plné kráse představí zásadní ingredienci pořádné dramatizace. Nepřítele. Natolik charismatického, že pouhými slovy a hlasem dokáže zapálit v očích svých věrných plameny válečného šílenství - stejně jako intro samotné ve vás dokáže zažehnout nadšení. A nepotřebuje k tomu velkou pompézní výpravu, dynamický střih či divokou akci, vystačí si pouze s charismatem a hitlerovsky zručnou rétorikou jediného… člověka. Příslib vyvrcholení, za nímž se stojí za to hnát.

Sex bez vyvrcholení, drama bez katarze, šampáňo bez bublinek, hra bez konce

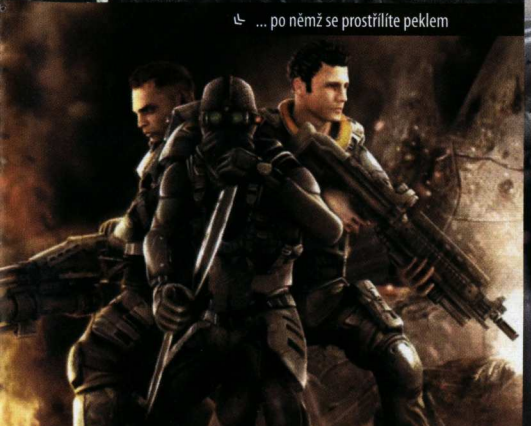
A tak se za ním ženete, abyste mohli znovu spatřit příčinu válečného běsnění, kterým musíte procházet. Z perspektivy hledáčků vašich zbraní. Plazíte se zákopy, troskami pozůstatků civilizovaného světa zdejší kolonie, převálcovaného kolesy válečné mašinérie, která si vás najde úplně všude. I v oblastech, kde urbanizace ještě nezašlapala přírodu hluboko do země a nezhyzdila její panenskou čistotu krví. Zabíjíte všude, kam se hnete, a atmosféra vznášející se smrti vás nenechá nadechnout se klidu a čistého vzduchu. Zabíjíte a umíráte. Zabíjíte a umíráte. Lopotíte se a bojujete, abyste tomu všemu učinili přítrž… ubránili napadenou kolonii a pomohli nastolit mír. Dostali svého nepřítele na kolena a ustřelili mu hlavu. Zažili ten pocit vítězství, za nějž jste bojovali nebo se dočkali aspoň nějaké satisfakce za to peklo, jímž jste museli projít.

A k čemu to všechno? Když se konečně dolopotíte k tomu, co vypadá jako váš cíl, a pošlete do pekla bez mrknutí oka všechny ty řadové poskoky, čeho se dočkáte? Ničeho. Vůbec ničeho, co by aspoň nějakým způsobem završilo vaši snahu. Jen krátké, úsečné věty, že tohle ještě neskončilo a jen tak brzy neskončí…a to je vše, přátelé. Žádná pořádná akční scéna, žádný pořádný závěrečný souboj, žádný pohled do rodného hnízda vašich nepřátel, ukazující důsledky vašeho jednání. Žádný příslib odvety, žádná satisfakce, dokonce ani žádné pořádné závěrečné titulky. Sex bez vyvrcholení, drama bez katarze, šampáňo bez bublinek, hra bez konce. A takovýto závěr u hry formátu Killzone? To tedy opravdu wow!

Máte jiný fascinující zážitek, který jste prožili u hry? Podělte se s námi na adrese ***doupe@doupe.cz!***



Strhující začátek...



... po němž se prostřílíte peklem

... aby vaše očekávání nakonec Killzone takhle nedůstojně oddělala

Listárna

Vše co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

S druhým Doupětem přichází také čas pro vás, nové i stávající čtenáře. Na této dvou stránce se budete setkávat nejen s dopisy a reakcemi na ně, ale také svými vlastními výtvory, recenzemi a dalšími články, zkrátka vším, co vás napadne. V kotli vašich zvídavých dotazů se tentokrát ocitl sám šéfredaktor Kamil Gric.

Prodavačky jsou na draka

Čest redakce Doupěte! O tom, že se Doupě stalo také normálním časopisem a je k dostání na stáncích, jsem se dozvěděl s třídenním zpožděním. Okamžitě jsem se vypravil ven s předsevzetím, že ten „časák" musím za každou cenu mít. V první trafice jsem se s úspěchem nesetkal. Postarší prodavačka zjevně tiskovinám s tématikou informačních technologií a her moc neholduje. Povrchně pohledem přejela poličku s technickými časopisy a vyprovodila mě s tím, že jim to asi nepřišlo. Srdce mi poskočilo radostí, když se mi časopis podařilo koupit v trafice o sto metrů dále!

[!] Podobné zkušenosti rozhodně nejsou ojedinělé. I nám v redakci několik prodavaček tvrdilo, že Doupě nemají, nedošlo, ztratilo se, neexistuje. Stačilo jen trvat na svém, donutit drahé šiřitelky čtiva nejen přejet poličku pohledem, ale ručně prohrábnout a vida – v mnoha případech byl i náš časopis rázem na světě.

Rád bych vám tímto složil poklonu: vytvořit takový časopis je něco senzačního. Sice mám prakticky neomezený přístup k internetu, ale ten mi nenahradí fyzický časopis. Ten se dá číst všude: ve škole, v prostředcích MHD a podobně. To se mi také hned vymstilo. Kvůli Doupěti jsem se večer neučil na další den, podobně to vypadalo další ráno v tramvaji (kde obvykle doháním učivo), kdy jsem celou cestu do školy četl a výsledkem byla zdupaná písemky z matiky. Přestávky jsem si krátil četbou, stejně tak cestu domu. A výsledek? Hodnocení:SENZAČNÍ ČASOPIS!

[!] Děkujeme, neodejdeme!

Několik much sice má, ale doufám, že je vypilujete. Třeba na straně 32, v rámečku „Aurora engine" není jasné, jestli je kompletní, nebo na str. 76 v odstavci StreetX. Nitro se v tomto závodě bohužel použít nedá, alespoň to píšete v recenzi o několik stránek dříve. Ale to se doufám vychytá a celkový dojem z časopisu to nekazí.

[!] Chybami se člověk učí, chyby nás i dnes stále mučí. Ano, ano, ani první Doupě se nedostatků nevyvarovalo. Jsme si jich však vědomi a při jejich odstraňování plníme plán na 130 %.

DOPIS MĚSÍCE

Co se týká kvality článků: jedním slovem SUPER. Jsou psané oddychovou formou, autor příjemným slohem popisuje vlastnosti hry, a proto se články dobře čtou. Také oceňuji téma čísla: je to dobré čtení (celý časopis nemusí být jen o recenzích). Také další rubriky (Pavlač, rozhovor...) jsou jedním slovem super.

[!] Vaše kladné ohlasy na bulvární Pavlač velmi potěšily redakci tohoto zkorumpovaného periodika. Klepy, drby a špína ze zákulisí herního světa tak nebudou chybět ani v budoucnu.

Chtěl bych nakonec apelovat na redakci: cena 29 Kč je senzační. Jste první časopis, kde nám necpou CD nebo DVD za dvě stovky! Jako chudý studentík na něj nemám a navíc nějaké DVD nepotřebuji - všechno se dá stáhnout z internetu. Nechte proto verzi bez přílohy a cenu nezvyšujte! Teď je ideální a doufám, že to není jen lákadlo na prvních pár čísel - pak šup na 59, hop na 89 a na 159, prostě podvod. Rád bych si vás předplatil, jenže jak už jsem řekl – DVD až tak nepotřebuji. Ale i tak se dá cena vcelku strávit.

[!] Jsme si vědomi toho, že spousta z vás skutečně hledá jen zajímavé čtivo bez DVD přílohy – a Doupě jím bude i do budoucna. Navíc pro vás máme další dobrou zprávu. Od tohoto čísla přibyla také možnost předplatit si časopis bez DVD přílohy na celý rok za 249 Kč (na stánku byste zaplatili 319 Kč).

P.S.: A co můj oblíbený redaktor Michal Politzer? Ten hry nehraje? Nenapíše nějakou recenzi? Prosím, předejte mu tento vzkaz! Poslední dobou tomu moc nedal ani v Computeru!

Čtenář Davo

[!] Michala sice občas můžete v redakci přistihnout při hraní NFSU2, ale jinak ho oslňující kariéra herního redaktora neláká. Přesvědčit ho prý může jedině nová reinkarnace Tetrisu. Inu, každý máme nějaký vkus.

Papír nebo web?

Zdravím celou redakci,
Mé jméno vám jistě nic neřekne, zato ta vaše pro mě nejsou neznámou. Už několik let pravidelně čtu Doupě, sleduji vývoj jednotlivých redaktorů i jejich strmou a závratnou kariéru (s trochou nadsázky :o). Vznik papírového časopisu mě překvapil (příjemně i nepříjemně), stejně jako mě překvapil i poté, co jsem si jej koupil (tentokrát takřka výhradně jen příjemně). Možná, že se nad mými dotazy pobavíte, ale stejně mi to nedá – ono vystoupit z vod internetu do těch tištěných a papírových, to si člověk může vykládat ledajak. Proto se ptám a táži i za další čtenáře: Není vznik časopisu jen předznamenáním úpadku a definitivního zániku internetové verze? A nebude internetová verze jen výběrem toho nejlepšího z časopisu? Myslím, že by to bylo v obou případech škoda. Držím palce a celé redakci papírové i online verze přeji, aby se vám podařilo zrealizovat odvážný papírovo-webový tah a já tak mohl navštěvovat nejen svůj nejoblíbenější internetový magazín Doupě, ale na stáncích si každý měsíc kupovat také nejlepší papírový časopis stejného názvu. Hodně štěstí!

Váš čtenář Pavel

[!] Nemusíte mít strach. Vznik papírového periodika v žádném případě neznamená zánik či snad nějaké omezení pro stávající online Doupě. Oba magazíny fungují samostatně, až na drobné výjimky sázejí na zcela odlišné autorské zázemí a jen vzájemně využívají z výhod toho druhého. Že se navíc i online Doupě dočká řádné porce vylepšení, o tom vás přesvědčí i další chystaná vylepšení (nový design, vylepšené funkce apod.).

Vycházíte s DVD nebo s CD?!

Ani jsem nečekal, že rozjezd vašeho magazínu bude bez nějakých zaváhání. Problémy s DVD mě ale popravdě docela šokovaly. To jste tak neschopní? Teď už je to asi jedno, ale myslím, že vás to může v očích některých hráčů dost poškodit. Aspoň že byla snaha a všem poškozeným jste zaslali funkční média. I když ta nutnost posílat poškozené DVDčko zpátky k vám do redakce, řekl bych, nebyla zrovna přívětivým řešením. Nestačilo by příště jen DVD naskenovat?

[!] Nestačilo. Bohužel, zaslání média zpět do redakce je jediným způsobem, jak skutečně ověřit, že jste měl v rukou nefunkční médium. Za problémy s DVD se ještě jednou omlouváme, ani nás samotné nepotěšily.

Alespoň že jsem se i já dočkal funkčního DVDčka. Nakonec nebylo vůbec špatné, Hooligans byly docela zajímavá řezárna, i když fotbal moc nemusím. Celkově se mi časopis vcelku líbil, některé články nebyly vůbec špatné. Jen mě nepotěšilo to rádoby vážně-nevážně pojaté téma. Nějak jsem nepochopil, jestli jste chtěli být vtipní nebo naopak seriózní. Výsledek je takový mišmaš, který mě zklamal. Ale jinak vás hodnotím kladně a příští číslo si koupím (tedy až si na internetu ověřím, že DVDčko je funkční :-).

[!] Chtěli jsme být vtipní i vážní, jakkoliv se to jen vylučuje. Humor je ale natolik svérázná oblast, že se zřejmě neshodneme. Já preferuji Červeného trpaslíka a Českou sodu, jak jste na tom vy? Možná anketní otázka pro dopisy v příštím čísle?

P.S.: A co nějakou slečnu, nepřiberete? Jste tam soudě jmen jen sami chlapi a bez ženské v redakci přece musí být nuda.

Otta

[!] Nuda? Práce nudu zahání, tak praví staré přísloví. V období uzávěrky není tedy ani na ženy čas, byť by nám možná vlídné slovo něžného pohlaví dodalo novou krev do žil. Tímto tedy vyhlašujeme oficiální nábor nových redaktorek!

Skvostná demoverze Flat Out!

Vážená redakce časopisu Doupě,
byl jsem mile překvapen, když se mi za opravdu lidovou cenu dostala do rukou taková porce informací o novinkách z herního průmyslu. I příloha v podobě DVD mě nezklamala, její obsah je velmi nadstandardní a plná hra Hooligans mě dokázala na několik hodin zaměstnat, přestože strategie nejsou mým oblíbeným žánrem.

[!] Těší nás, že i přes prvotní problémy s DVD vás Hooligans příjemně pobavili. Rozhodně vám můžeme slíbit, že nejde o první ani poslední plnou hru, kterou na DVD příloze Doupěte v nejbližší době najdete.

Velmi dobře na mě zapůsobilo demo závodní řežby Flat Out, a tak jsem si po několika dnech opatřil také plnou verzi. Byl jsem přitom unesen – s takovou hratelností a poutavostí jsem se nesetkal ani u slavných Undergroundů.

[!] Někdo má rád holky, jiný zase vdolky. Flat Out rozhodně nejsou špatnou hrou, i když naše závodnická srdce inklinují k titulům odlišného ražení – a nebudeme zastírat, že jedním z favoritů je právě NFS Undergrounds.

Zpět k samotnému časopisu. Velmi jsem se pobavil nad ne(seriózní) studií Já hráč. Svými nejbližšími jsem byl ihned zařazen na rozhraní druhého a třetího stupně. Také článek o skandálech kolem série GTA mě zaujal - divím se, co vše je v USA napadnutelné. Abych to zkrátil. Doupě je jednoduše skvělý magazín, který nezruinuje můj vratký rozpočet a báječně pobaví. Přeji vám tudíž mnoho úspěchů.

Čtenář Lukáš

[!] Snad vás stejně jako článek o kuriózních soudních sporech série GTA zaujme i speciál tohoto čísla Doupěte, který vám prozrazuje vše podstatné o filmovém snímku na motivy slavného Dooma. Není sice skandální, přesto neméně zajímavý a my v redakci jsme sami zvědaví, jak se filmový Doom povede.

Poznámka: Dopisy nemusí vyjadřovat názor redakce a mohou být kráceny, případně redakčně upraveny.

MIKROSKOP – HRY POD ČTENÁŘSKÝM DROBNOHLEDEM

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíce, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmachi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Limitem pro výběr je stáří hry maximálně jeden rok, recenze musí mít délku přibližně do 2000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

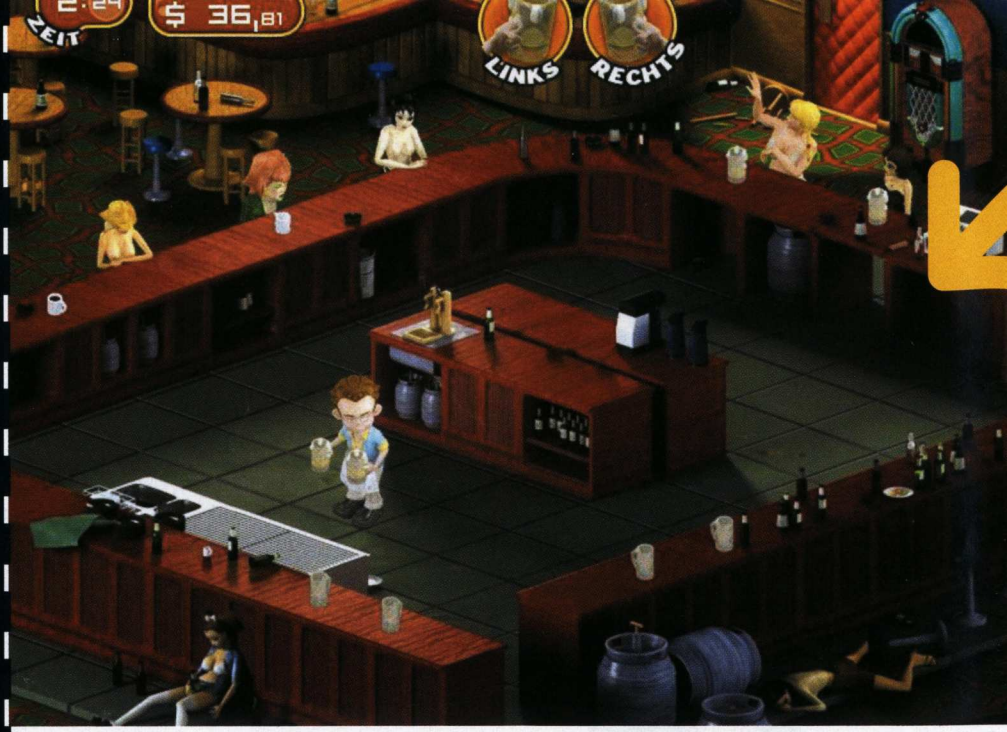
Na tomto místě se budete posléze každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností přímo se podílet na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce mikroskop@doupe.cz.

Kompletní obsah Doupě DVD 2/05:

Demoverze:
Cross Racing Championship v1.1
Far Cry Tech Demo
Ford Racing 3
Half-Life 2
Hearts of Iron 2
Children of the Nile
I of the Enemy
Kaijin
Medal of Honor: Pacific Assault - MP demo #2
MTX Mototrax
Scratches
Sentinel: Descendants in Time
Silent Hill 4: The Room
Ski Resort Extreme
Starshatter
The Punisher
The Settlers V: Heritage of Kings
Tin Soldiers: Alexander the Great
Tribes: Vengeance SP demo #2
UFO: Alien Invasion
Wildfire
Will of Steel

Videa:
Act of War: Direct Action
Battlefield 2
Brothers in Arms
Call of Duty: Finest Hour
Close Combat: First to Fight
Dark Age of Camelot: Catacombs
Earth 2160
Empire Earth 2
F.E.A.R.
Far Cry Tech Demo
FIFA Street
Fire Department 2
Ghost Recon 2
Killer 7 TGS2004
Lineage 2
Live for Speed S2
LOTR: Battle for Middle-Earth
Martin Mystere
MechAssault 2: Lone Wolf
Mercenaries
Midnight Club 3 DUB Edition
Nexus: The Jupiter Incident
NFL Street 2
Oddworld Stranger's Wrath
Playboy: The Mansion
Prince of Persia: Warrior Within
Project Snowblind
Scratches
Splinter Cell: Chaos Theory
Star Wars: Republic Commando
Still Life
Stolen
Stronghold 2
Tekken 5
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
The Sims 2: University
Unreal Championship 2: The Liandri Conflict
X2: The Return

Patche:
Alexander - The Heroes Hour patch
Anito - patch v1.03
Armies of Exigo - patch v1.2b
Armies of Exigo - patch v1.3
Aura: Fate of the Ages 1.04 English patch
Battlefield 1942 - patch v1.6b
Battlefield Vietnam - patch v1.21
Beyond Divinity v1.47 English patch (mezinárodní)
Call of Duty v1.5 patch
Call of Duty: United Offensive v1.51
Codename: Panzers - patch v1.10
COPS 2170 The Power of Law Patch v1.22
D-Day - patch v2.16
Chaos League v1.07 patch
Immortal Cities: Children of the Nile - patch v1.2
Joint Operations: Typhoon Rising - patch v1.5.1.5
Kult: Heretic Kingdoms patch v1.3
Nexus: The Jupiter Incident - patch v1.01
Soldner Secret Wars - patch v30830
Star Wars Battlefront - patch v1.2
The Sims 2 - patch v1.0.0.994 (CD verze)
The Sims 2 - patch v1.0.0.994 (DVD verze)
Top Spin patch
Vampire: The Masquerade - Bloodlines patch v1.2
Warhammer 40K Dawn of War v1.2 patch
World of Warcraft - patch v1.2.1



30 nejlepších freewarových her roku 2004!

Ne každý si může dovolit utrácet horentní sumy za nejnovější „velké" hry, ne každému je po chuti jejich kopírování. Naštěstí jsou tu freewaroví vývojáři a malá poloprofesionální herní studia, která zcela nebo částečně zdarma zásobují herní svět leckdy možná i zábavnějšími, rozhodně však mnohem méně hardwarově náročnými hrami a hříčkami.

Na Doupě DVD 2/05 vám nabízíme výběr 30 nejlepších freewarových her, které se během posledních několika měsíců urodily na našem území i za jeho hranicemi. Můžete se tak ponořit do výtečné akce Starship Trooper, která je mnohými považována za vůbec nejlepší českou freeware hru letošního roku. Mezi další přední zástupce akčních her patří „české GTA" jménem Becherov, postavené na velice dobře zpracovaném 3D enginu, sci-fi Crimsonland, originální CrossFire 3 anebo výborný Soldat.

Pro příznivce adventur tu máme vítěze soutěže Becherovka Game 2004 v kategorii adventury, totiž neobyčejně vtipnou hru 2004: Vesmírná Becherovka. Stejný žánr, ale v poněkud odlišném pojetí si můžete vyzkoušet ve hře Mrtvé město. Trochu lechtivé erotiky si můžete užít u her Playboy 2003 a Plaboy 2004, skvělé zábavy se dočkáte také u Tennis Critters, Worms Arena nebo téměř profesionální „závodní" hry Santa Ride. Doufáme, že se vám výběr toho nejlepšího, co je v současné době mezi freewarovými tituly k dispozici, bude zamlouvat a užijete si s těmito skvělými hrami pěkných pár (desítek, stovek) hodin zábavy!

Half-Life 2

Jestli je něco skutečným tahákem tohoto čísla, pak je to obří demoverze nejočekávanější hry všech dob – Half-Life 2. Demo, vypuštěné do světa exkluzivně skrze portál výrobce grafických čipů ATI (což už něco značí), nabízí úvodní části hry, pokud se jimi probijete, budete transportování do Ravenholmu, známé strašidelné vesničky. Tam na vás čekají hory zombíků, se kterými se budete muset pěkně po svém vypořádat!

Silent Hill 4: The Room

Chcete se bát? Opravdu bát? Zavřete se v pokoji. A spusťte si demoverzi jedné z nejděsivějších her, která kdy dorazila na vaše monitory. Silent Hill 4: The Room nabízí vše, co jeho předchůdci, ale ještě něco navíc. Atmosféra, která by se dala krájet na tenké plátky, nervy nadranc, to je jen malá část z toho, co vás při hraní tohoto japonského veledíla čeká.

Obsah Doupě DVD 2/05

The Settlers V: Heritage of Kings
Už páté pokračování legendární série The Settlers se chystá brzy obsadit naše harddisky. Jako „malou" ochutnávku vám nabízíme toto více než 400MB demo, které obsahuje kompletní tutoriál a jeden celý scénář. Vydejte se znovu do středověkých časů a získejte zpět svou zemi!

Immortal Cities: Children of the Nile
O téhle hře se říká, že obrodí žánr budovatelských strategií, které jsme milovali před pěti lety - Zeus, Pharaoh a další. Jejich koncept přenese kompletně do 3D světa a přidá malou špetku The Sims, to když dá každému obyvateli vaší země vlastní osobnost, starosti a strasti. Jak to celé dopadlo? Přesvědčit se můžete v demoverzi nebo v naší recenzi!

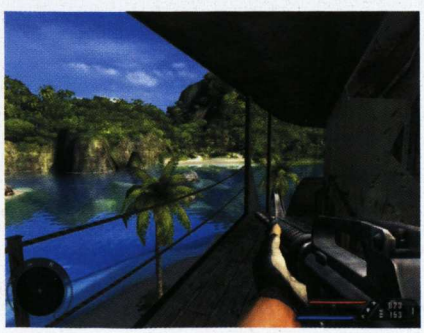
Tribes: Vengeance
Že už jsme tu dříve jedno demo Tribes: Vengeace měli? Nevadí, máme pro vás totiž druhé! Druhého dílu slavné série Tribes se zhostili v současné době velmi zaměstnaní Irrational Games a vytvořili jednu z nejlepších akcí svého druhu, která je v současnosti na trhu. Druhé demo nabízí roli Mercuryho, robotického nájemného vraha, který byl najmut, aby eliminoval Daniela, hlavního představitele klanu Phoenix.

Preview roku 2005
Kromě obvyklé porce plných her, demoverzí a servisních doplňků v čele s nabitou sekcí patchů, vám toto vydání DVD přílohy časopisu Doupě nabízí také přes 30 ukázek nejočekávanějších herních titulů letošního roku. Dívat se je přitom opravdu na co. Posvítili jsme si totiž na opravdu nejočekávanější tituly roku 2005. Pouť připravovanými peckami přitom doporučujeme zahájit pohledem na videa dvou válečných pecek – Battlefield 2 a Brothers in Arms. V akčním duchu se nese také na březen plánovaná hra Close Combat: First to Fight či její nepřímý konkurent, od loňské výstavy E3 netrpělivě očekávaný výtvor F.E.A.R.
Na své si přitom přijdou také milovníci strategií. Detailně si můžete prohlédnout Empire Earth 2 a vaší pozornosti by neměla uniknout ani směsice různých žánrů, simulace Playboy: The Mansion. Do víru terorismu vás zavede pokračování úspěšné série Splinter Cell s podtitulem Chaos Theory a do poněkud méně reálného, na druhé straně neméně propracovaného světa nakouknete v Star Wars: Republic Commando. Poslední tři trailery, které by neměly uniknout vaší pozornosti, pak netřeba představovat. Ať již v případě Stronghold 2 či Tekken 5 a The Sims 2: University, vždy budete mít tu čest s léta prověřenými herními značkami.

Další zajímavosti

Filmový trailer na Sin City
Je to film? Je to komiks? Je to animované, nebo hrané? Nevíme. Jediné, co víme jistě je, že na tenhle rozhodně půjde půlka redakce hned, jak se objeví v našich kinech! V hlavních rolích Bruce Willis, Benicio Del Toro, Alba, Maria Bello, Elijah Wood a další hvězdy.

Far Cry bonusy
Pro všechny fanoušky této podařené německé 3D akce jsme připravili takovou malou „soupravu" bonusů, které zahrnují měřící program Far Cry Benchmark v1.4.1, sadu nových multiplayerových map Far Cry Tournament Map Pack a jako třešničku na dortu pro vás máme i Far Cry X-Isle mod.



Kompletní obsah Doupě DVD 2/05:

Patche:
WW2 Sniper Call To Vinctory - patch v1.01
Zoo Tycoon 2 patch v20.11.00.0007
Mody:
Far Cry X-Isle mod
Richard Burns Rally France Gravel Mod

Plné hry:
2004: Vesmírná Becherovka
A.N.T.Z.
Back to Earth 2
Battle for Wesnoth
Becherov
Castle Attack 2
Crimsonland
CrossFire 3
Dispečer
Freecraft
Gate 88
Leisure Suit Larry - Kühle Drinks und heiße Girls
Lux
Mrtvé město
Nitro
Pingus
Plane Arcade
Playboy 2003
Playboy 2004
Santa Ride
Soldat
Star Wars: The Battle of Yavin
Starship Trooper
Stop Clock Drop
Sunday Drives
Tennis Critters
Točna
Wandering Knights
Worms Arena
Xeno Assault 2

Trailery:
Boogeyman
Cursed
Gunner Palace
Melinda and Melinda
Mr. And Mrs. Smith
SinCity
The Ring Two

Screenshoty:
Age of Empires 3
Brothers in Arms: Road to Hill 30
Doom 3: Ressurection of Evil
Madagascar
Myst 4: Odhalení
Star Ocean 3
Star Wars: Republic Commando
Timeshift

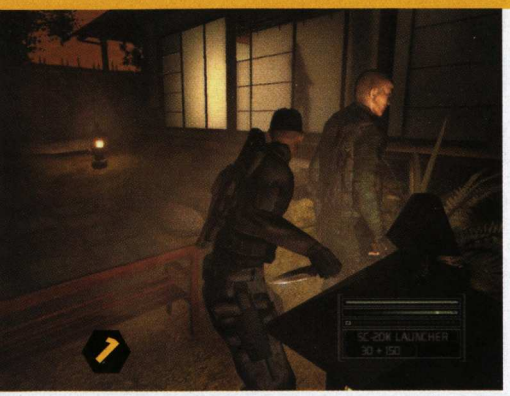
Wallpapery:
Wish

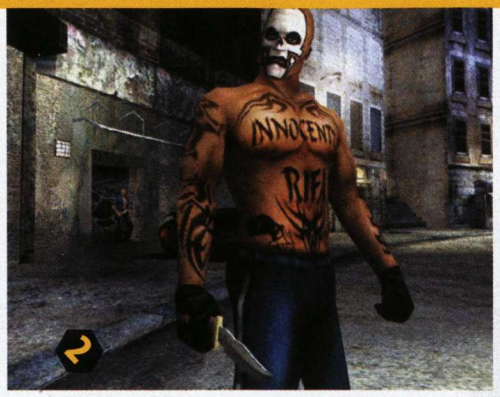
Servis:
Adobe Acrobat Reader 6.0
ATI Catalyst 4.11 Win2kXp
Codec Pack All in 1 6.0.2.2
DirectX 9.0c
IrfanView 3.95
MicroDVD 1.2
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 61.77
QuickTime Alternative v1.39
ScummVM emulátor 0.6.0 (win32)
Total Commander 6.03a
WinRAR 3.41 CZ
Winzip 9.0
Nero 6 Ultra Edition 6.6.0.3

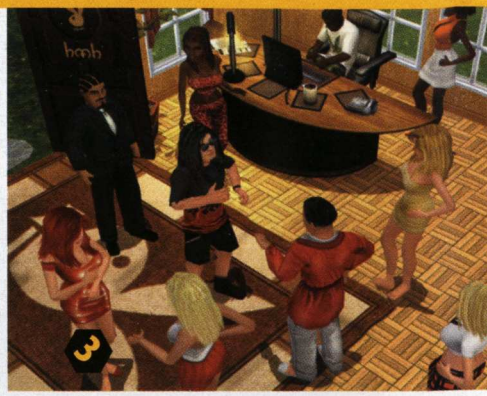
Bonusy:
Call of Duty: United Offensive bonus map pack
Far Cry Benchmark v1.4.1
Far Cry tournament map pack
Medal of Honor Pacific Assault Mod Developer Kit v1.0
The Sims 2 Homecrafter Plus
Xpand Rally Car Importer Tools

Mody:
The Punisher Max Payne 2 mod
Far Cry X-Isle mod
Half-Life 2 Bullet Time Mod v1
Half-Life 2: Physgun 0.3 Mod
Richard Burns Rally France Gravel Mod

Chcete si nás předplatit? Od tohoto čísla vám již nabízíme také předplatné verze bez DVD! Více informací najdete uprostřed tohoto čísla.







Příští Doupě

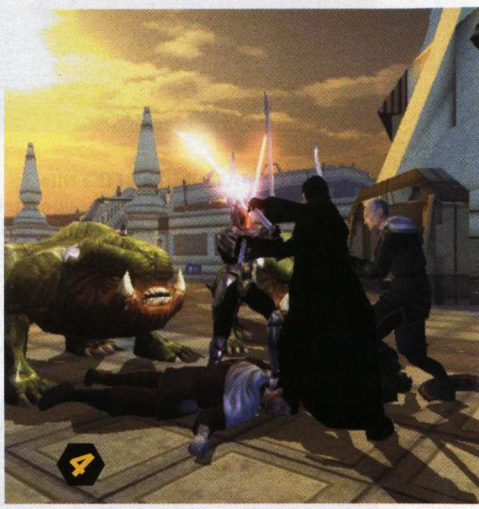
Již za necelý měsíc se na pultech novinových stánků objeví nové, v pořadí již třetí číslo Doupěte. Obsahem přitom nebude o nic chudší svých dvou předchůdců. V rubrice preview se podíváme na zoubek některým chystaným peckám v čele se Samem Fischerem a jeho **Splinter Cell: Chaos Theory (1).** Téma čísla si tentokrát vezme na paškál herní tituly, které pobouřily veřejnost a v několika případech si dokonce řekly i o přímý zákaz prodeje – čeká vás detailní **sonda do oblasti kontroverzních her** minulosti i současnosti **(2).**

Stejně nabitá a ostře chutnající bude také rubrika recenzí. Erotický nádech by jí měla dodat očekávaná směsice několika žánrů **Playboy: The Mansion (3).** Dá-li pánbůh a mocní z mocných u LucasArts, do světa Hvězdných válek nás znovu zavede pokračování jednoho z nejlepší RPG roku 2003, sáhodlouhým názvem se pyšnící titul **Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords (4).** Neméně lákavě pak vypadá akčnější **Star Wars: Republic Commando (5),** které by mělo potěšit všechny bojů chtivé z řad hráčů.

Nezajímavá vás PC scéna a raději sledujete, co se dějě na té konzolové? Pak pro vás budeme mít recenzi **Metal Gear Solid 3 (6),** nejnovějšího pokračování uznávané špionážní série japonského Konami. Naplní očekávání?

o vše a mnohé další v březnovém Doupěti.

Na stáncích 1. března 2005 za bezkonkurenční cenu.



Výherci soutěže Need For Speed 2: Underground:

Tomáš Velička	Aleš Ticháček
Jaroslav Matoušk	Ondřej Kozák
Michal Hrbek	Viktoř Šup
Jiří Švěc	Jaroslav Meissel
Jiří Doležel	Marie Benešová

Výherci soutěže Worms Forts:

Jaromir Drkal	Pavel Alexy
Jan Moravec	Martina Portová
Ondřej Hubička	Jan Kalužík
Vít Hladký	Jaroslav Pecina
Tomáš Bouzek	Petr Eiberger

SEZNAM INZERENTŮ

Cenega Czech 11	Computer Press Media 57	JRC ..... 3. obálka
Computer Press Media ..... 2. obálka	Computer Press Media 79	DXT ComputerS 29
Computer Press Media 25	Computer Press Media 85	TS Bohemia ..... 4. obálka
Computer Press Media 33	Expansion Group 68	US Action 13
Computer Press Media 47	Expansion Group 69	US Action 15

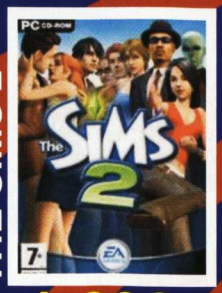
Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři.
Redakcí nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku autor uděluje pro případ jeho vydání vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu www.doupe.cz, popř. na DVD, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu pěti let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Autorská odměna bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci časopisu. Všechny ceny jsou uvedeny včetně DPH.

svět počítačových her

JRC

NEJLEPŠÍ NOVINKY A DALŠÍ TISÍCE HER ZA NEJLEPŠÍ CENY

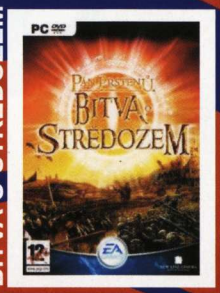
THE SIMS 2



NOVINKA

1.699,-

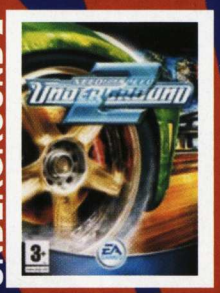
PÁN PRSTENŮ BITVA O STŘEDOZEM



NOVINKA

1.699,-

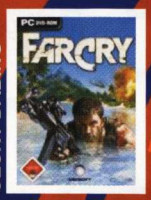
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



NOVINKA

1.499,-

FAR CRY ČESKÝ DABING



~~1.599,-~~

999,-

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

~~1.599,-~~

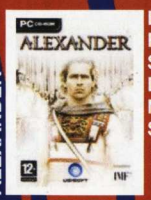
1.399,-

HALF LIFE 2

~~1.599,-~~

1.499,-

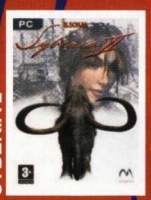
ALEXANDER



1.599,-

BYLI JSTE NA FILMU V KINĚ? SE VSTUPENKOU DOSTANETE NA TENTO TITUL SLEVU 20%

SYBERIA 2



~~999,-~~

799,-

SACRED

~~999,-~~

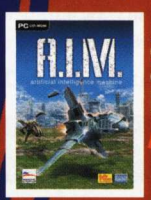
799,-

CREATURE CONFLICT

~~999,-~~

899,-

A.I.M.



~~799,-~~

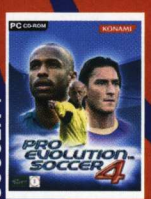
699,-

MEDAL OF HONOUR PACIFIC ASSAULT

NOVINKA

1.499,-

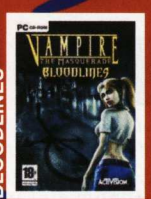
PRO EVOLUTION SOCCER 4



NOVINKA

1.299,-

VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES



NOVINKA

1.499,-

SILENT HILL 4: THE ROOM

NOVINKA

1.299,-

tato nabídka platí do 28.2.2005 nebo do vyprodání zásob, změna cen vyhrazena

NEJLEPŠÍ PRODEJNY POČÍTAČOVÝCH HER V PRAZE:

JRC PcShop
JRC GAMEGATE HERNA
Vladislavova 24, Praha 1
tel.: 224 948 511

JRC Gamecentrum
OC Nový Smíchov
Plzeňská 8,Praha 5
tel.: 251 512 708

JRC Gamecentrum
OC Metropole
Řevnická Praha 5
tel.: 257 951 341

JRC Gamecentrum
OC Letňany
Veselská 663, Praha 9
tel.: 286 920 020

ostatní prodejny najdete na www.jrc.cz

... vždy něco navíc

www.jrc.cz (sk)

Další počítače na www.barbone.cz • Nejlevnější počítače již od 6.980,- Kč
K počítači software v hodnotě několika tisíc!

INFOLINKA: 844 11 12 13

Hit Pro — 11.180 Kč*

základní deska Jetway 865PAP s478 DDR400 SATA AUDIO LAN ATX • procesor Intel® Pentium® 4 2,26GHz (512/533) NORTHWOOD BOX • grafická karta Gigabyte ATI Radeon 9250 GB 128MB 128b DDR,DVI,TVout, AGP8x bulk • zvuková karta Integrovaná 6-Channel • síťová karta LAN 10/100Mbit • paměť DIMM DDR 256MB 400MHZ BAR Transcend • pevný disk Seagate Barracuda 80 GB 7200 ATA100 • mechaniky FD 3.5, DVD COMBO LG 16xDVD 52/32 /52xCD

Top64 — 12.982 Kč*

základní deska Gigabyte K8VT800P K8T800, S754, AGP, SB, SATA, RAID, G-LAN,1394 • procesor AMD Athlon 64 2800+ BOX • grafická karta ATI RADEON 9250 GB 128MB 128b DDR,DVI,TVout, AGP8x bulk • zvuková karta integrovaná 6-Channel • síťová karta LAN 10/100Mbit • paměť DIMM DDR 256MB 400MHZ Transcend • pevný disk Seagate Barracuda 80GB SATA 8MB 7200 RPM • mechaniky FD 3.5, DVD Combo LG 16xDVD/52xR/32xRW/52xCD

XP+ — 10.494 Kč*

základní deska Gigabyte 7VT600P-RZ KT600,S-A,AUDIO,LAN,SATA ,ATX bulk • procesor AMD K7 Athlon XP 2600+ BOX • grafická karta ATI Radeon 9200SE GB 128MB DDR,8x,TVout, AGP bulk • zvuková karta integrovaná 6-Channel • síťová karta LAN 10/100Mbit • paměť DIMM DDR 256MB 400MHZ BAR Transcend • pevný disk Seagate Barracuda 80 GB 7200 ATA100 • mechaniky FD 3.5, CD ROM LG 52x

Top Speed — 12.160 Kč*

základní deska Gigabyte 7VT600-FW KT600, S-A, SB, LAN, 1394, SATA RAID, ATA133 • procesor AMD K7 Athlon XP 2600+ BOX • grafická karta nVIDIA GeForce FX5200 128MB/128bit DDR TVout DVI AGP 8x • zvuková karta integrovaná 6-Channel • síťová karta LAN 10/100Mbit • paměť DIMM DDR 256MB 400MHZ BAR Transcend • pevný disk Seagate Barracuda 80 GB 7200 ATA100 • mechaniky FD 3.5, DVD COMBO LG 16xDVD/52xR/32xRW/52xCD

Gold Cad plus — 20.800 Kč*

základní deska Gigabyte 8I915P Pro s775, 915 DDR, GLAN, PCI-EX, 1394, ATX • procesor Intel® Pentium® 4 3.2 GHz (1024/800) mPGA HT BOX LGA775 (540) • grafická karta ATI Radeon X600XT GB 128MB DDR,DVI,VIVO,TVout,PCIEx16bulk • zvuková karta Integrovaná 8-Channel • paměť 2x DIMM DDR 256MB 400MHZ BAR TRANSCEND • pevný disk Seagate 200 GB Barracuda SATA 8MB 7200 • mechaniky FD 3.5 , DVD RW LG GSA-4160B DVD±R/±RW/RAM/ROM CDR/CDRW

Uvedené ceny jsou bez DPH a bez monitoru.

ISO 9001:2001

BARBONE
www.barbone.cz

T.S. BOHEMIA spol. s r. o.
Olomouc: Jiráskova 13, 772 00, telefon: 585 157 440, e-mail: obchod@tsbohemia.cz
Brno: Dukelská 102, 614 00, telefon: 545 211 149, e-mail: brno@tsbohemia.cz
Zlín: Tečovská 61, 763 02, telefon: 577 113 511, e-mail: zlin@tsbohemia.cz
Opava: Krnovská 78, 746 01, telefon: 553 791 827, e-mail: opava@tsbohemia.cz
Uherské Hradiště: Miličova 467, 686 01, telefon: 572 550 115, e-mail: uh@tsbohemia.cz
Hradec Králové: Ak. Heyrovského 1171, 500 03, telefon: 495 515 141, e-mail: hk@tsbohemia.cz
Znojmo: Husitská 3422/1, 669 02, telefon: 515 220 969, e-mail: znojmo@tsbohemia.cz

T.S. Slovakia spol. s r.o.
Martin: Sládkovičova 10, 036 01 Martin, Slovensko, tel.: +421 43 4221 797, e-mail: tsslovakia@tsslovakia.sk

2+3 roky záruka
možná modifikace sestav
doprava sestav v ČR zdarma
servis v ASC do 48 hodin
dodací lhůty ihned nebo do 48 hodin
splátkový prodej
možnost vrácení standardní sestavy